

KUPAS TUNTAS PEMROGRAMAN BERBASIS WEB | HTML, PHP, JAVA + MYSQL |

Dr. Supratman Zakir, S. Kom., M. Pd., M. Kom
Amrizal, S.Kom, M.Kom.

**Sanksi Pelanggaran Pasal 72
Undang-undang Nomor 19 Tahun 2002
Tentang Hak Cipta:**

1. Barangsiapa dengan sengaja dan tanpa hak mengumumkan atau memperbanyak ciptaan pencipta atau memberi izin untuk itu, dapat dipidana dengan pidana penjara masing-masing paling singkat 1 (satu) bulan dan/atau denda paling sedikit Rp. 1.000.000,00 (satu juta rupiah), atau pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 5.000.000.000,00 (lima miliar rupiah).
2. Barangsiapa dengan sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu ciptaan atau barang hasil pelanggaran hak cipta atau hak terkait, dapat dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

KUPAS TUNTAS PEMROGRAMAN BERBASIS WEB
| HTML, PHP, JAVA + MYSQL |

Kupas Tuntas Pemrograman Berbasis Web | HTML, PHP, JAVA + MySQL |






© Dr. Supratman Zakir, S. Kom., M. Pd., M. Kom
Amrizal, S.Kom, M.Kom.

Editor : Team WADE Publish
Layout : Team WADE Publish
Design Cover : Team WADE Publish

Diterbitkan oleh:



Jln. Pos Barat Km. 1 Melikan Ngimput Purwosari
Babadan Ponorogo Jawa Timur Indonesia 63491

 buatbuku.com
 redaksi@buatbuku.com
 0821-3954-7339
 Penerbit Wade
 [buatbuku](https://www.instagram.com/buatbuku)

Anggota IKAPI 182/JTI/2017

Cetakan Pertama, Januari 2019
ISBN:

Hak Cipta dilindungi undang-undang.
Dilarang memperbanyak atau memindahkan sebagian atau seluruh isi buku ini dalam bentuk apapun, baik secara elektronis maupun mekanis, termasuk memfotocopy, merekam atau dengan sistem penyimpanan lainnya, tanpa seizin tertulis dari Penerbit.

viii+266 hlm.; 15,5x23 cm

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur kehadiran Allah SWT, Tuhan semua makhluk yang telah melimpahkan keagungan visi hidup yaitu meraih surga-Nya di akhirat nanti. Setetes ilmu yang diberikan Allah tak terbilang oleh manusia, segenggam kekuatan yang dilimpahkan Allah tak tertandingi oleh kekuatan manusia. Dengan semua karuniatersebutlah penulis mampu merampungkan buku ini sebagai salah satu ungkapan rasa terima kasih dan syukur penulis kepada Allah atas semua yang telah Allah anugerahkan.

Perjalanan yang panjang, berliku dan penuh onak penulis lalui dalam merampungkan buku ini. Berkat orang-orang yang selalu memberikan dian cahaya, motivasi dan harapan, penyemangat, pemberi senyuman terindah, penawar hati yang lelah, penyejuk pikiran yang gelisah, sehingga buku ini akhirnya sampai pada pembaca.

Buku ini dipersembahkan kepada pembaca yang mengeluti bidang teknologi ataupun sistem informasi berbasis komputer, sebagai bukti sedikit sumbangsih yang dapat dipergunakan sebagai salah satu referensi dalam mengimplementasikan kekuatan system ataupun teknologi informasi.

Buku ini berisi tentang berbagai pendekatan dalam bidang teknologi informasi yang diimplementasikan dalam berbagai bidang kehidupan sebagai bukti dahsyatkan kekuatan teknologi informasi yang mampu merobah dan memandu pola, tingkah laku bahkan perilaku manusia dalam mengarungi lautan kehiduannya.

Selanjutnya penulis berharap dengan hadirnya buku ini, sedikit banyaknya dapat menjadi pencerah tambahan bagi rekan-rekan pembaca dalam mengimlementasikan kedahsyatan teknologi informasi. Terima kasih selamat membaca.

Bukittinggi, Januari 2019

Penulis

OUT LINE

KATA PENGANTAR	v
OUT LINE	vii

BAB I

HYPertext MARKUP LANGUAGE (HTML).....	1
A. Dasar-Dasar Html.....	1
B. Struktur Dasar Html.....	2
C. Kode Warna	4
D. Pengaturan Properti Halaman Web	4
E. Heading, Paragraph Dan Break.....	6
F. Pemformatan Karakter.....	8
H. Menempelkan Image.....	13
I. Membuat Link	14
J. Membuat Tabel	16
K. Membuat Form.....	19
LATIHAN DASAR HTML	23

BAB II

PHP	35
A. Tipe Data	37
B. Variabel.....	38
C. Operator	38
D. Struktur Kendali	41
E. Fungsi	53
LATIHAN DASAR PHP	74

BAB III

JAVA Script.....	105
A. Apa itu Script ?.....	105
B. Tentang JavaScript.....	106
C. Perbedaan JAVA dengan JavaScrip	106

D. Pemakaian JavaScript.....	107
E. Struktur JavaScript	108
F. JavaScript Grammar	109
G. Memasukkan JAVA Script kedalam HTML.....	110
H. Dengan menggunakan Tag<SCRIPT>	112
I. Dengan menggunakan Event	113
J. Sturktur Kendali Dan Fungsi.....	114
K. Perintah kondisi	114
L. Perintah Perulangan.....	115
M. Beberapa Contoh JavaScript.....	124
LATIHAN DASAR JavaScript.....	130

BAB IV

MySQL

Administrasi Database	167
A. Aktifkan Database MySQL.....	167
B. Memulai MySQL-Front.....	168
C. Jendela Connection to MySQL Host.....	169
D. Jendela Connection to MySQL Host.....	169
F. Menambah user.....	170
G. Membuat Database.....	173
H. Membuat Tabel (misalnya pada database TRANSAKSI) ..	173

BAB V

KASUS - KASUS.....	177
A. APLIKASI BUKU TAMU	177
B. Aplikasi Berita On-Line	185
C. Aplikasi Toko Buku On-Line	202
D. Aplikasi Transaksi On-line (e-Commerce)	226

DAFTAR PUSTAKA.....	263
BIODATA PENULIS.....	264

BAB I

HYPERTEXT MARKUP LANGUAGE (HTML)

HTML(*Hypertext Markup Language*) merupakan salah satu format yang digunakan dalam pembuatan dokumen dan aplikasi yang berjalan di halaman web. Oleh karena itu agar dapat membuat program aplikasi di atas halaman web, Anda terlebih dahulu harus mengenal dan menguasai HTML. Walaupun sekarang telah banyak paket aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat halaman web secara **WYSIWYG**(*What You See Is What You Get*) seperti Frontpage, DreamWeaver, Netscape Composer, dan masih banyak lagi, namun Anda tetap harus menguasai tag-tag HTML terutama yang dipergunakan untuk membuat aplikasi di internet karena mau tidak mau Anda akan bekerja dalam mode text editor bilamana hendak menyisipkan setiap *script* program dalam *script* HTML.

A. Dasar-Dasar Html

HTTP(*Hypertext Transfer Protocol*) merupakan protokol yang digunakan untuk mentransfer data antara web server ke web browser. Protokol ini mentransfer dokumen-dokumen web yang ditulis atau berformat **HTML** (*Hypertext Markup Language*).

Dikatakan markup language karena **HTML** berfungsi untuk memformat file dokumen teks biasa untuk bisa ditampilkan pada web browser dengan bantuan tanda-tanda yang sudah ditentukan. Hal tersebut dapat dilakukan dengan menambahkan elemen atau yang sering disebut sebagai **tag**.

Elemen **HTML** biasanya berupa tag yang berpasangan dan setiap tag ditandai dengan simbol `<dan>`. Pasangan dari sebuah tag ditandai dengan tanda `'/'`. Misalnya pasangan dari tag `<contoh>` adalah `</contoh>`. Dalam hal ini `<contoh>` disebut sebagai elemen dan biasanya dalam suatu elemen terdapat atribut-atribut untuk mengatur elemen itu. Jadi misalnya elemen `<contoh>` bila ditulis dengan atributnya adalah sebagai berikut:

`<contoh atribut1 ="nilai atribut1"atribut2="nilai_atribut2" ... >`. Dalam penulisan tag **HTML** tidaklah *case sensitive*, artinya penggunaan huruf kecil ataupun besar tidaklah menjadi masalah.

B. Struktur Dasar Html

Sebelum mulai mempelajari tag-tag HTML, akan terlebih dahulu dibahas aturan penulisan dalam buku ini. Script dituliskan dalam text editor seperti Notepad, kemudian disimpan dengan ekstensi `.htm` atau `.html`. Kemudian untuk mencobanya dapat langsung dibuka dengan web browser, seperti *Internet Explorer* atau *Nescape Navigator*, cukup dengan perintah `FileOpen`, kemudian browse nama file dan lokasi di mana file HTML tadi disimpan. Atau sebagai latihan dapat pula disimpan di lokasi document root web server dan memanggilnya dengan nama komputer dan nama filenya.HTML

Sebelum memulai menulis script-script HTML & Php, terlebih dahulu install Webserver & Php & mysql.

Setiap dokumen HTML memiliki struktur dasar atau susunan file sebagai berikut:

Contoh1.htm

```
<html>
<head>
<title>berisi teks yang akan muncul pada titlebar
browser</title>
</head>
<body>
```

Berisi tentang text, gambar, atau apapun yang ingin ditampilkan pada halaman web dan pada bagian ini.

</body>

</html>

Maka hasil dari tag di atas adalah sebagai berikut :



Gambar 1 : Contoh1.htm

Seperti dapat dilihat, struktur file **HTML** diawali dengan sebuah tag **<html.>** dan ditutup dengan tag **</html.>**. Di dalam tag ini terdapat dua bagian besar, yaitu yang diapit oleh tag **<head> ... </head>** dan yang diapit oleh tag **<body> ... </body>**.

Bagian yang diapit oleh tag **HEAD** merupakan header dari halaman **HTML** dan tidak ditampilkan pada window browser. Bagian ini berisi tag-tag header seperti **<title> ... </title>** yang berfungsi untuk mengeluarkan judul pada title bar window web browser dan tag lain, misalnya **<meta>**.

Bagian kedua, yang diapit oleh tag **BODY** merupakan bagian yang akan ditampilkan pada window web browser nantinya. Pada bagian ini Anda akan menuliskan semua jenis informasi yang berupa teks dengan bermacam format maupun gambar yang nantinya ingin Anda sampaikan pada pembaca.

C. Kode Warna

Sebelum lebih jauh mempelajari tag-tag **HTML** ada baiknya terlebih dahulu melihat kode Warna yang sering digunakan di penulisan tag-tag HTML.

Pengaturan Warna di halaman HTML menggunakan mode kombinasi **RGB** (*red, green, blue*) yang mana setiap warna ditampilkan dalam dua digit nilai heksadesimal (**0, 1, 2,...,F**). Setiap bagian dua digit kode menunjukkan banyaknya intensitas dari kombinasi warna **merah, hijau dan biru**. Sebagai contoh **00** pada dua digit pertama berarti tidak ada warna merah dalam kombinasi Warna, dan seterusnya. Berikut ini adalah contoh beberapa kode warna.

Tabel 1.1: Tabel warna heksadesimal

Warna	Heksadesimal
White	#FFFFFF
Black	#000000
Red	#FF0000
Green	#00FF00
Blue	#0000FF
Magenta	#FF00FF
Cyan	#00FFFF
Yellow	#FFFF00

D. Pengaturan Properti Halaman Web

Properti dokumen diatur melalui atribut-atribut yang terdapat dalam elemen `<body>`. Sebagai contoh adalah pengaturan warna latar belakang halaman, warna teks, warna link dan lain-lain.

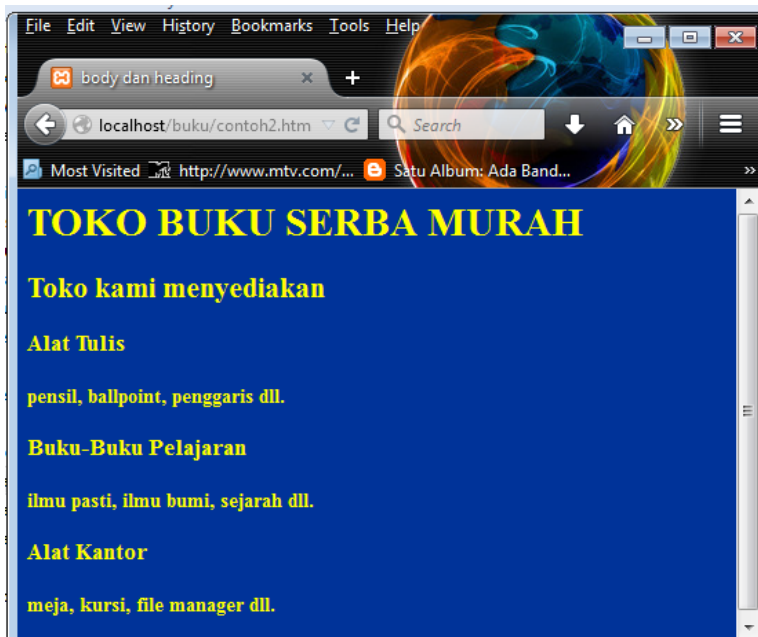
Atribut elemen body:

background	= lokasi dan nama file (latar belakang imagedokumen)
bgcolor	= warna (warna latar belakang dokumen, defaultputih)
text	= warna (warna teks dokumen, default hitam)
link	= warna (warna link dokumen, default biru)
vlink	= warna (warna visited link dokumen, default ungu)
alink	= warna (warna active link dokumen, default merah)

contoh2.htm

```
<html>
<head>
  <title>body dan heading</title>
</head>
<body bgcolor=#003399 text=#ffff00>
<h1>TOKO BUKU SERBA MURAH</h1>
<h2>Toko kami menyediakan</h2>
<h3>Alat Tulis</h3>
<h4>pensil, ballpoint, penggaris dll.</h4>
<h3>Buku-Buku Pelajaran</h3>
<h4>ilmu pasti, ilmu bumi, sejarah dll.</h4>
<h3>Alat Kantor</h3>
<h4>meja, kursi, file manager dll.</h4>
</body>
</html>
```

Tampilan dari tag diatas adalah seperti pada gambar 2 berikut ini:



Gambar 2 : Contoh2.htm

E. Heading, Paragraph Dan Break

*Tag Heading***<h>** digunakan untuk memformat heading judul dan sub-judul dari suatu halaman web. Heading ini akan memperbesar ukuran huruf untuk setiap jenis heading. Ada enam buah heading yang dikenal di HTML, yaitu dari **<h1>** sampai **<h6>**.

*Tag Paragraph***<p>** berfungsi layaknya untuk pengaturan antar paragraf dalam halaman web Anda. Dalam elemen paragraf terdapat atribut **:align = [left | center | right]** yang berfungsi sebagai pengatur perataan paragraf, jadi Anda cukup memilih salah satu dari ketiga pilihan tanpa harus memberi kurung buka dan tutup, dan default-nya adalah *left*. Anda dapat memilih perataan kiri, tengah atau kanan.

*Tag Break***
** berfungsi untuk memberikan baris baru suatu paragraf dalam halaman web Anda. Tag break tidak memerlukan tag penutup break.

Tag *Horisontal Ruler* **<hr>** berfungsi untuk menampilkan garis horisontal tiga dimensi di dalam halaman web Anda. Tag horisontal ruler juga tidak memerlukan elemen penutup **</hr>**.

Atribut elemen horisontal rules:

Align = [left | center | right] (perataan horisontal, default center)
size = pixel (tebal garis, default 2)
width = panjang (lebar garis, pixel atau persen, default 100%)
noshade (garis solid)

contoh3.htm

```
<html>
<head>
<title>paragraf, break dan hr</title>
</head>
<body bgcolor=#990066 text=#FFFFFF>
<h1>TOKO BUKU SERBA MURAH</h1>
<hr width=50% align=left>
<h2>Toko kami menyediakan</h2>
<h3>Alat Tulis</h3>
<p>pensil<br>ballpoint<br>penggaris<br>dll.</p>
<h3>Buku-Buku Pelajaran</h3>
<p>ilmu pasti<br>ilmu bumi<br>sejarah<br>dll.</p>
<h3>Alat Kantor</h3>
<p>meja<br>kursi<br>file manager<br>dll.</p>
</body>
</html>
```



Gambar 3 : Contoh3.htm

F. Pemformatan Karakter

Karakter pada halaman HTML dapat Anda format sesuai desain yang Anda tentukan, baik ukuran, jenis maupun warna, dengan menggunakan tag ``. .

Atribut elemen font:

- size = angka (ukuran huruf, default 3)
- color = warna (warna huruf, default black)
- face = jenis huruf (jenis huruf, default Times New Roman)

Elemen ragam karakter:

<code>teks disini</code>	menghasilkan huruftebal
<code><i>teks disini</i></code>	menghasilkan huruf miring
<code><u>teks disini</u></code>	menghasilkan huruf bergaris bawah

contoh4.htm

```
<html>
  <head>
    <title>format karakter</title>
  </head>
  <body bgcolor=#OOOOOO text=#FFFFFF>
    <h1 align=center>
      <font color=#FFFFOO face=Arial>
        TOKO BUKU SERBA MURAH</font>
      </h1>
      <hr width=360 align=center>
      <h2>Toko kami menyediakan</h2>
      <h3><font color=red>Alat Tulis</font></h3>
      <p align=center>
        pensil<br>ballpoint<br>penggaris<br>dll.
      </p><h3><font color=red>Buku-
BukuPelajaran</font></h3>
      <p align=right>
        ilmu pasti<br>ilmu bumi<br>sejarah<br>dll.
      </p><h3><font color=red>Alat Kantor</font></h3>
      <p align=left>meja<br>kursi<br>file
manager<br>dll.</p>
    </body>
  </html>
```



Gambar 4 : Contoh4.htm

G. Listing

Properti **** digunakan untuk menampilkan informasi dalam bentuk daftar (*list*). Ada dua jenis daftar yang dikenal di HTML, yaitu daftar dalam format *bullet* (*unordered list* ****) dan dalam bentuk nomor (*ordered list* ****).

Atribut elemen list:

Ordered list

type = [1 | a | A | i | I] (tipe penomoran, default 1)

Unordered list

type = [disc | square | circle] (tipe bullet, default disc)

contoh5.htm

```
<html>
<head>
<title>listing</title>
</head>
<body bgcolor=#990066 text=#FFFFFF>
<h1>TOKO BUKU SERBA MURAH</h1>
<hr width=50% align=left>
  Toko kami menyedi.akan
  <h2>Alat Tulis</h2>
  <ol>
    <li>pensil
    <li>ballpoint
  </ol>
  <li>penggaris
    <li>dll.
  </ol>
  <h2>Buku-Buku Pelajaran</h2>
  <ol type=A>
    <li>ilmu pasti
      <ul>
        <li>Fisika
        <li>kimia
      </ul>
    <li>biologi
      <ul>
        <li>ilmu bumi
        <li>sejarah
          <li>dll.
        </li>
      </ul>
    </ol>
    <h2>Alat Kantor</h2>
    <ol type=i>
      <li>meja
      <li>kursi
      <ul type=square>
        <li>kursi lipat
```

```

<li>kursi plastik
<li>kursi-kursian
</ul>
<li>file manager <li>dll.
    </ol>
    </body>
</html>

```



Gambar 5 : Contoh5.htm

H. Menempelkan Image

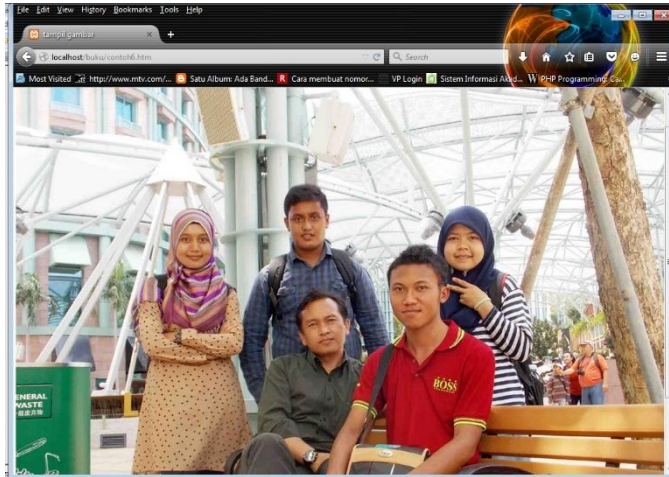
Anda dapat menampilkan gambar dalam halaman HTML dengan format file JPG atau GIF. Untuk menampilkanya, gunakan tag **IMG**.

Atribut elemen image:

src	= lokasi dan nama gambar
alt	= teks (teks alternatif)
width	= pixel (lebar gambar)
height	= pixel (tinggi gambar)
align	= [top I middle I bottom I left I right] (perataan gambar)
border	= pixel (tebal garis tepi gambar)

contoh6.htm

```
<html>
<head>
<title>tampil gambar </title>
</head>
<body>
  <h3>coba menampilkan gambar</h3>
  <img src='ajib.jpg'>
</body>
</html>
```



Gambar 6 : Contoh6.htm

I. Membuat Link

Elemen link berfungsi sebagai penghubung antara suatu halaman dengan halaman lain, atau ke URL lain, bahkan dalam satu halaman untuk berpindah ke sub judul yang lain. Format tag link adalah sebagai berikut:

`hypertext`

URL - tujuan bernilai lokasi dan nama file yang akan dituju, sedangkan hypertext nilainya akan ditampilkan di browser sebagai text link atau tombol penghubung.

contoh7.htm

```
<html>
<head>
<title>link 1</title>
</head>
<body>
<h3>berikut ini contoh link ke file contoh8.htm</h3>
<a href='contoh8.htm'>coba klik disini</a>
```

</body>

</html>



Gambar 7 : Contoh7.htm

contoh8.htm

<html>

<head>

<title>link 2 </title>

</head>

<body>

<h3>ini halaman file html_O8.html</h3>

kembali ke halaman sebelumnya

</body>

</html>



Gambar 8 : Contoh8.htm

J. Membuat Tabel

Tabel merupakan cara untuk menampilkan informasi dalam bentuk sel yang terdiri atas baris dan kolom. Untuk menampilkan data dalam bentuk tabel pada HTML, gunakan tag **<table> ... </table>**. Elemen tabel berisi properti **<tr>** .. **</tr>** untuk menentukan baris (*table row*) yang di dalamnya terdapat properti **<td>... </td>** untuk menampilkan data pada setiap sel tabel (*table data*).

Struktur elemen tabel adalah sebagai berikut:

contoh9.htm

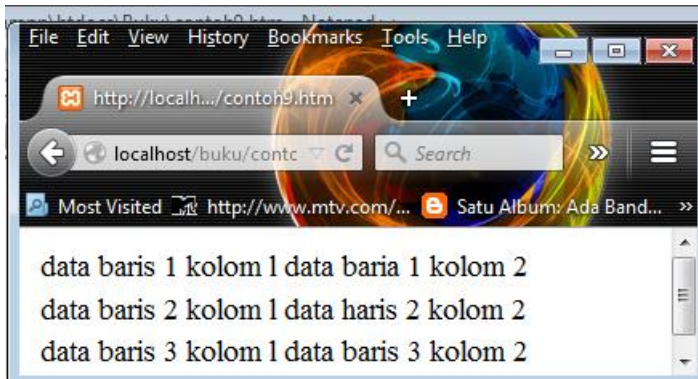
```
<table>
  <tr>
    <td>data baris 1 kolom 1</td>
    <td>data baris 1 kolom 2</td>
  </tr>
  <tr>
    <td>data baris 2 kolom 1</td>
    <td>data baris 2 kolom 2</td>
  </tr>
</table>
```



```

<td>data baris 3 kolom 1</td>
<td>data baris 3 kolom 2</td>
</tr>
</table>

```



Gambar 9 : Contoh9.htm

Atribut elemen tabel:

width	= panjang (lebar label, pixel atau persen)
height	= panjang (tinggi label, pixel atau persen)
border	= pixel (tebal garis tepi)
cellspacing	= pixel (spasi antarsel)
cell padding	= pixel (spasi di dalam sel)
align	= [left center right] (perataan tabel)
bgcolor	= Warna (warna latar belakang tabel)

Atribut table row:

Align	= [left center right]	(perataan sebaris sel secarahorisontal)
Valign	= [top middle bottom]	(perataan sebaris sel secaravertikal)
Bgcolor	= Warna	(wama latar belakang baris)

Atribut table data:

rowspan	= angka (baris yang di-span oleh sel)
colspan	= angka (kolom yang di-span oleh sel)
align	= [left I center I right] (perataan horisontal)
valign	= [top I middle I bottom] (perataan vertikal)
width	= pixel (lebar sel, pixel atau persen)
height	= pixel (tinggi sel, pixel atau persen)
bgcolor	= Warna (warna latar belakang sel)

contoh10.htm

```
<html>
<head>
  <title>tabel</title>
</head>
<body>
  berikut contoh tabel dengan rowspan dan colspan
  <table width=80% border=2 cellspacing=0 cellpadding=0>
    <tr>
      <td>baris 1 kolom 1</td>
      <td>baris i kolom 2</td>
    </tr>
    <tr>
      <td colspan=2>baris 2 kolom 1</td>
    </tr>
    <tr>
      <td rowspan=2>baris 3 kolom 1</td>
      <td>baris 3 kolom 2</td>
    </tr>
    <tr>
      <td>baris 4 kolom 2</td>
    </tr>
  </table>
</body>
</html>
```



Gambar 10 : Contoh10.htm

K. Membuat Form

Form HTML merupakan tag yang paling penting, dalam pemrograman internet khususnya dalam pembuatan aplikasi berbasis web. Form menyediakan properti masukan yang dapat berupa textbox, check box, radio button, dan button.

Untuk mendeklarasikan sebuah form digunakan tag `<form>`.
`..</form>`.

Di dalam tag ini didefinisikan elemen-elemen form seperti yang telah disebutkan di atas. Selain tag, elemen form juga dapat menuliskan sembarang teks, tag, maupun Image.

Atribut elemen form:

action = lokasi dan nama file (file yang menangani form)
 method = [get I post] (metoda HTTP untuk men-submit form)

Properti Masukan pada Elemen Form

1. Text Box `<input type="text">`

Digunakan untuk memasukkan input yang berupa teks.

size = ukuran dari textbox dalam karakter, default 20

maxsize = maksimal banyaknya karakter yang dapat diterima
name = nama dari variabel yang dikirim ke suatu aplikasi
value = akan menampilkan isinya sebagai nilai default

2. Password <input type="password">

Digunakan untuk memasukkan password.

Size = ukuran dari textbox dalam karakter, default 20
maxsize = maksimal banyaknya karakter yang dapat diterima
name = nama dari variabel yang dikirim ke suatu aplikasi

3. Hidden <input type="hidden">

Digunakan untuk mengirim data ke suatu aplikasi yang tidak diinginkan untuk dilihat oleh browser.

name = nama dari variabel yang dikirim ke suatu aplikasi
value = nilai dari variable

4. CheckBox <input type="checkbox">

Check box digunakan untuk dapat memilih lebih dari satu pilihan.

name = nama dari variabel yang dikirim ke suatu aplikasi
value = nilai dari variabelchecked (checkbox yang sudah ditandai)

5. Radio Button <input type="radio">

Radio button digunakan agar dapat memilih hanya salah satu pilihan.

name = nama dari variabel yang dikirim ke suatu aplikasi
value = nilai dari variabelchecked (radio button yang sudah ditandai)

6. Push Button <input type="button">

Elemen ini biasanya digunakan dengan JavaScript atau VBScript untuk menghasilkan suatu aksi.

name = nama dari variabel yang dikirim ke suatu aplikasi
value = label teks di atas tombol

7. Submit <input type="submit">

Setiap elemen form membutuhkan tombol submit untuk mengirimkan nama dan nilainya ke suatu aplikasi yang ditentukan dalam atribut ACTION dalam elemen FORM.

name = nama dari variabel yang dikirim ke suatu aplikasi
value = label teks di atas tombol

8. Image Submit Button <input type="image" src="url">

Digunakan untuk menggantikan tombol standar submit dengan image.

name = nama dari variabel yang dikirim ke suatu aplikasi.

9. Reset <input type="reset">

Digunakan untuk mereset semua masukan dalam form.

value = ext label on the button

10. Text Area <textarea> ... </textarea>

Elemen untuk memasukkan teks secara leluasa seperti Notepad.

name = nama dari variabel yang dikirim ke suatu aplikasi
rows = panjang baris dalam karakter
cols = tinggi dalam karakter

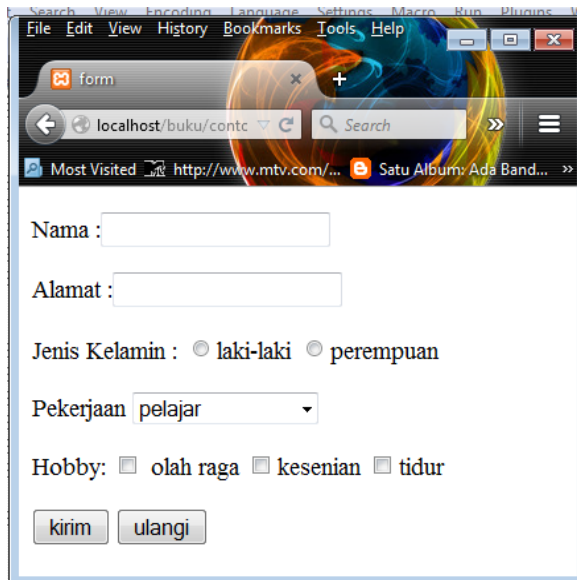
11. Select <select> ... </select>

Daftar isi dalam properti select menggunakan tag <option>

size = jumlah pilihan yang dapat terlihat
name = nama dari variabel yang dikirim ke suatu aplikasi

contoh11.htm

```
<html>
<head><title>form </title>
</head>
<body>
<form action=# method=get>
<p>Nama :<input type=text name=nama>
<p>Alamat :<input type=text name=alamat>
<p>Jenis Kelamin :
<input type=radio name=sex value=man>laki-laki
<input type=radio name=sex value=woman>perempuan
<p>Pekerjaan
<select name=pekerjaan>
<option value=pelajar>pelajar
<option value=peg_negeri>pegawai negeri
<option value=peg_swasta>pegawai swasta
<option value=pembantu>pembantu
</select>
<p>Hobby:
<input type=checkbox name=hobby value=olahraga>
    olah raga
    <input type=checkbox name=hobby value=seni>kesenian
    <input type=checkbox name=hobby value=tidur>tidur
    <p>
    <input type=submit value=kirim data>
    <input type=reset value=ulangi>
</form>
</body>
<html>
```



Gamba 11 : Contoh11.htm

LATIHAN DASAR HTML

Tag_hr.htm

```
<html>
  <head>
    <title> Model Tag pada Hr</title>
  </head>
  <body>
    <center>
      <h2>
        Mengenal Atribut pada hr
      </h2>
      garis batas biasa<hr>
    </center>
```

garis dengan lebar 300 pada posisi kanan
`<hr align="right" width="300">`
garis dengan lebar 30% pada layar browser
posisi kiri
`<hr align="left" width="30%">`
garis tebal 5pixel `<hr size="5"`
`color="#999999">`
garis dengan warna merah `<hr color="red">`
garis dengan efek tiga dimensi`<hr`
`noshade>`
`</body>`
`</html>`



Gambar 12 : tag_hr.htm

Tag_list.htm

```
<html>
<head>
<title> judul yang tampil pada halaman web</title>
</head>
<body>
<center>
<h2> Daftar Nama Teman </h2>
```


adapun nama teman- temanku antara lain:

</center>

<h3> Teman Satu Kontrakan </h3>

<div align="left">

 Feranika S

 Wahyu Neyman

 Ambang

 harpiandi

</div>

<div align="center">

<h3> Teman Sekampus </h3>

 Savitri

 Chasanah Aulia

 Guntur Rahmatillah

 Masni

</div>

<div align="right">

<h3> Teman IDC </h3>

 hasanuddin

 Fajar

 darajat

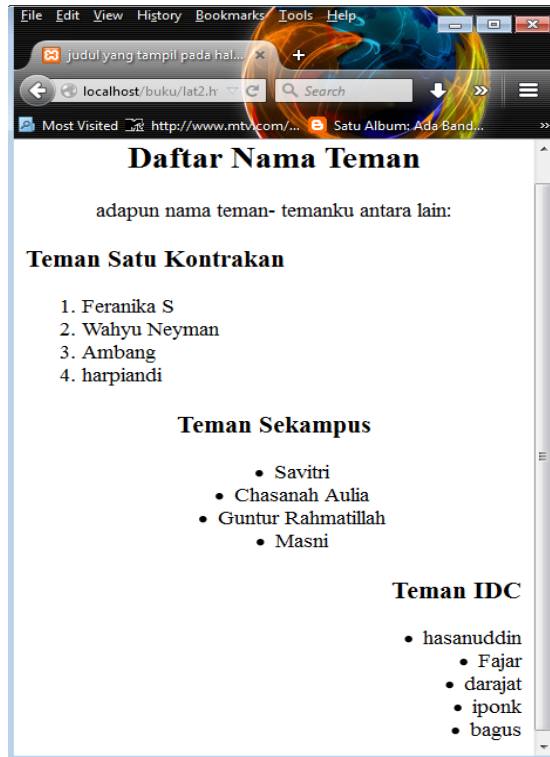
 iponk

 bagus

</div>

</body>

</html>



Gambar 13 : Tag_list.htm

Gambar.htm

```
<html>
<head>
<title> membuat gambar</title>
</head>
<body>
<center>
<h2> Penempatan gambar dengan html </h2>
<div align="left">

teks ini akan terletak dibagian tengah.
```

<hr>

Teks ini akan muncul di bawah gambar

<hr>

teks ini muncul di atas gambar

<hr>

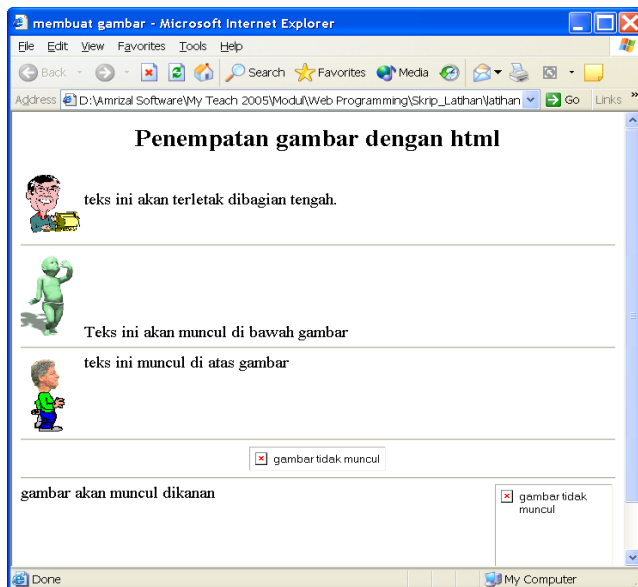
<div align="center">

</div>

<hr>

gambar akan muncul dikanan

</body>



Gambar 14 : Gambar.htm

Pindah_halaman.htm

```
<html>
<head>
<title>
isi dari halaman satu
</title>
</head>
<body>
<h1><ALIGN="CENTER">Halaman pertama</h1>
Anda dapat mencoba pindah kehalaman berikutnya
dengan mengklik
<a href="pindah_halaman1.htm"> menu ini
</a> yang bergaris bawah
</body>
</html>
```



Gambar 15 : Pindah_halaman.htm

Pindah_halaman1.htm

<html>

<head>

<title>

isi dari halaman dua

</title>

</head>

<body>

<h1><ALIGN="CENTER">Halaman kedua</h1>

Anda dapat mencoba pindah kehalaman

pertama dengan mengklik

 menu ini

 yang bergaris bawah

</body>

</html>

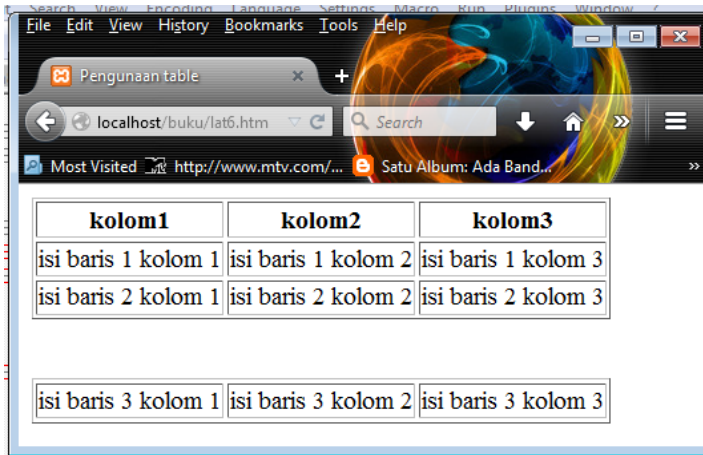


Gambar 15 : Pindah_halaman1.htm

Struktur_tabel.htm

```
<html>
<head>
<title> Penggunaan table</title>
</head>
<body >
<table border="1">
<tr>
<th>kolom1</th>
<th>kolom2</th>
<th>kolom3</th>
<tr>
<td>isi baris 1 kolom 1</td>
<td>isi baris 1 kolom 2</td>
<td>isi baris 1 kolom 3</td>
</tr>
<tr>
<td>isi baris 2 kolom 1</td>
<td>isi baris 2 kolom 2</td>
<td>isi baris 2 kolom 3</td>
</tr>
</table>
<br>
<br>
<table border ="1">
<tr>
<td>isi baris 3 kolom 1</td>
<td>isi baris 3 kolom 2</td>
<td>isi baris 3 kolom 3</td>
</tr>
</table>
```

```
</body>
</html>
```



Gambar 16 : Struktur_tabel.htm

Tag_table.htm

```
<html>
<head>
<title> membuat gambar</title>
</head>
<body>
<center>
<h2> Penempatan gambar dengan html </h2>
<div align="left">

teks ini akan terletak dibagian tengah.
<hr>
>
```

Teks ini akan muncul di bawah gambar

```
<hr>
```

```
>
```

teks ini muncul di atas gambar

```
<hr>
```

```
<div align="center">
```

```

```

```
</div>
```

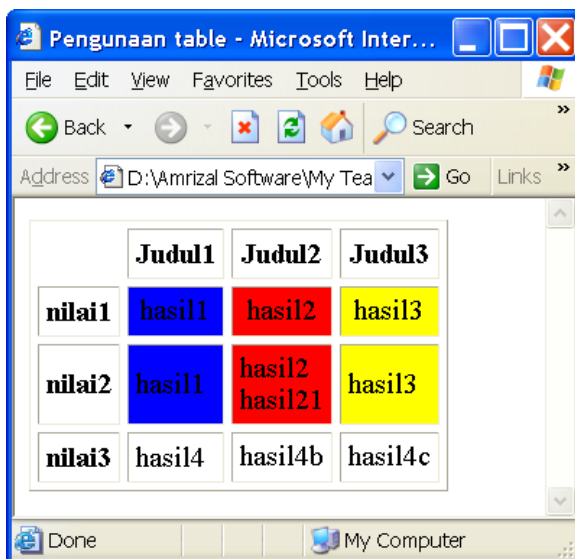
```
<hr>
```

```

```

gambar akan muncul di kanan

```
</body>
```



Gambar 17 : Tag_table.htm

Elemen_form.htm

```
<html>
<head>
<title> Penggunaan form</title>
</head>
<body>
<form action="proses.php" method="get">
Silahkan masukkan data anda
<pre>
Nama : <input type ="text" name=tnama>
Alamat:
<textarea name="alamat" row="40" cols="40">
</textarea>
fakultas: <input type ="text" name=tfakultas>
jurusan :<select name="jurusan">
<option value ="Tinf">T.Informatika
<option value ="TI">T.Industri
<option value ="TK">T.Kimia
</select>
<br>
password :<input type ="password" name=tpassword
maxlength="6">
jenis kelamin :
<input type ="radio" name=rkel value="laki-laki">laki-laki
<input type ="radio" name=rkel
value="perempuan">perempuan

materi yang disukai ( bisa pilih lebih dari satu):
<input type ="checkbox" name=materi
value="database">database
<input type ="checkbox" name=materi value="vp">visual
programing
```

```

<input type="checkbox" name=materi
value="jrg">jaringan
<input type="submit" value="kirim"><input type="reset"
value="batal">
</body>
</html>

```

Screenshot of a web browser window showing a form titled "Penggunaan form" at the URL "localhost/buku/lat7.htm". The form contains the following elements:

- Nama :** A text input field.
- Alamat :** A large text area.
- fakultas:** A text input field containing the value "ajib".
- jurusan :** A dropdown menu showing "T.Informatika".
- password :** A text input field with masked characters (dots).
- jenis kelamin :** Two radio buttons labeled "laki-laki" and "perempuan".
- materi yang disukai (bisa pilih lebih dari satu):** Three checkboxes labeled "database", "visual programming", and "jaringan".
- Buttons:** Two buttons labeled "kirim" and "batal" at the bottom.

Gambar 18 : Elemen_form.htm

BAB II

PHP

PHP adalah bahasa *server-side scripting* yang menyatu dengan HTML untuk membuat halaman *web* yang dinamis. Maksud dari *server-side scripting* adalah sintaks dan perintah perintah yang diberikan akan sepenuhnya dijalankan di server tetapi disertakan pada dokumen **HTML**. Pembuatan web ini merupakan kombinasi antara **PHP** sendiri sebagai bahasa pemrograman dan **HTML** sebagai pembangun halaman web. Ketika seorang pengguna internet akan membuka suatu situs yang menggunakan fasilitas *server-side scripting* **PHP**, maka terlebih dahulu server yang bersangkutan akan memproses semua perintah **PHP** di server lalu mengirimkan hasilnya dalam format **HTML** ke web browser pengguna internet tadi. Dengan demikian seorang pengguna internet tidak dapat melihat kode program yang ditulis dalam **PHP** sehingga keamanan dari halaman web menjadi lebih terjamin.

Tetapi tidak seperti **ASP** yang juga cukup dikenal sebagai *server-side scripting*, **PHP** merupakan software yang *Open Source* (gratis) dan mampu lintas *platform*, yaitu dapat digunakan dengan sistem operasi dan web server apapun. **PHP** mampu berjalan di Windows dan beberapa versi Linux. **PHP** juga dapat dibangun sebagai modul pada web server Apache dan sebagai *binary* yang dapat berjalan sebagai **CGI**.

PHP dapat mengirim **HTTP** header, dapat mengeset cookies, mengatur *authentication* dan *redirect users*. **PHP** menawarkan koneksi yang baik dengan beberapa basis data, antara lain *Oracle*, *Sybase*, *mSQL*, *MySQL*, *Solid*, *PostgreSQL*, *Adabas*, *FilePro*, *Velocis*,

dBase, Unix dbm dan tak terkecuali semua *database her-interface* ODBC. Juga dapat berintegrasi dengan beberapa library eksternal yang membuat Anda dapat melakukan segalanya mulai dari membuat dokumen PDF hingga *memparse XML*. **PHP** juga mendukung komunikasi dengan layanan lain melalui protokol **IMAP, SNMP, NNTP, POP3** atau bahkan **HTTP**. Bila **PHP** berada dalam halaman web Anda, maka tidak lagi dibutuhkan pengembangan lingkungan khusus atau direktori khusus. Hampir seluruh aplikasi berbasis web dapat dibuat dengan **PHP**. Namun kekuatan utama adalah konektivitas basis data dengan web. Dengan kemampuan ini kita akan mempunyai suatu sistem basis data yang dapat diakses dari *web*.

Ada beberapa cara untuk mulai menuliskan script PHP, yaitu:

1. `<?php`
Script PHP anda
`?>`
2. `<?`
Script PHP anda
`?>`
3. `<script language = "php">`
Script PHP anda
`</script>`
4. `<%`
Script PHP anda
`%>`

Cara pertama merupakan format yang dianjurkan tetapi mungkin cara yang kedua lebih sering digunakan karena lebih ringkas. *Cara yang ketiga* digunakan untuk mengantisipasi editor dan web server yang tidak dapat menerima kedua cara di atas. Selain itu kita juga bisa menggunakan cara penulisan ASP, tetapi tentu saja ada beberapa konfigurasi yang perlu ditambahkan terlebih dahulu pada file konfigurasi php.

Sebelum mulai mempelajari **PHP**, terlebih dahulu lakukan proses instalasi **PHP** dan web server pada komputer Anda dan yakinkan web server tersebut sudah berjalan

latihan1.php

```
<html>
<head>
<title>Example</title>
</head>
<body>
<?php
    echo "Ini script PHP pertamaku!";
?>
</body>
</html>
```



Gambar 19 : Latihan1.php

A. Tipe Data

PHP mengenal beberapa macam tipe data, antara lain *integer*, *floating point* dan *string*. Floating point lebih dikenal dengan nama *double* atau desimal. Penulisan string selalu diawali dengan tanda petik ganda (") atau tanda petik tunggal (').

Tipe Data	Contoh	Keterangan
Integer	\$jumlah = 10; \$nilai = -5	Bilangan bulat
Double	\$skor = 90.00 \$bunga = 12.52	Bilangan real
String	\$kota = "Yogyakarta" \$mottot = "Nyaman"	Karakter,kalimat

B. Variabel

Di setiap bahasa pemrograman pasti akan kita temui konsep variabel. Variabel adalah sebuah tempat di memori untuk menyimpan data yang nilainya dapat berubah-ubah. Namun tidak seperti pada bahasa pemrograman lain yang mengharuskan kita untuk mendeklarasikan variabel terlebih dahulu, variabel dalam **PHP** tidak harus dideklarasikan sebelum variabel tersebut digunakan. Variabel diwakili oleh kata tertentu dengan aturan penulisan sebagai berikut:

1. Variabel dimulai dengan tanda dollar (\$).
2. Harus dimulai dengan huruf atau *underscore* (_)
3. Tidak boleh menggunakan tanda baca.
4. *Case sensitive* atau huruf esar dan huruf kecil dibedakan.

Contoh-contoh penulisan variabel:

Benar	Salah
\$variabel	\$variabel
\$_pilih	\$_pilih
\$te95	\$95te
\$ini_itu	\$ini-itu

C. Operator

Operator adalah simbol yang digunakan untuk memanipulasi data, seperti penambahan dan pengurangan. Ada operator yang menggunakan satu *operand*, ada juga yang menggunakan dua *operand*. Sedangkan operand adalah data yang dioperasikan atau

dimanipulasi. Di sini operand dapat digantikan dengan variabel.

Operator dapat dikelompokkan dalam 4 kategori, yaitu:

1. Operator aritmatika adalah operator yang berhubungan dengan fungsi matematika.
2. Operator logika adalah operator yang membandingkan TRUE dan FALSE.
3. Operator bitwise adalah operator yang membandingkan binary.
4. Ada juga operator yang sering digunakan namun tidak termasuk dalam kelompok di atas. Kita dapat mempelajarinya dalam kelompok lain.

1. Operator Aritmetika

Operator aritmetika merupakan operator yang berhubungan dengan fungsi matematika. Operator ini sering digunakan dalam program yang akan kita buat. Tabel di bawah ini menunjukkan operator aritmatika yang didukung oleh PHP. Dua baris terakhir label merupakan operator aritmatika yang digunakan dengan satu operand yang berfungsi untuk menambahkan atau mengurangi dengan satu dari operand yang diikuti operator tersebut.

Operator	Operasi
+	Penambahan
-	Pengurangan
*	Perkalian
/	Pembagian
%	Sisa pembagina
++	Penambahan dengan 1
--	Pengurangan dengan 1

Latihan2.php

```
<html>
<head>
<title>Operator Aritmatika</title>
</head>
<body>
<?php
    $harga = 2500;
    $banyak = 9;
    print("Anda telah menghabiskan $banyak \n");
    print("porsi sate <br>yang tiap porsi ");
    print("seharga Rp $harga <br> maka Anda harus ");
    print ("membayar Rp");
    print($harga * $banyak);
    ?>
</body>
</html>
```



Gambar 20 : Latihan2.php

Pada script di atas, pertama-tama dibuat dua variabel dan telah diberi nilai, yaitu variabel harga dengan nilai integer 1500 dan variabel banyak dengan nilai integer 9. Kemudian baris berikutnya fungsi print() berfungsi untuk menampilkan nilai yang ada dalam argumennya, termasuk menampilkan nilai dari variabel yang dituliskan disana. Baris terakhir menampilkan nilai perkalian dua

variabel sebelumnya. Mengapa pada argument fungsi print() yang terakhir tidak dengan tanda petik?

2. *Operator Logika*

Operator logika biasanya digunakan sebagai argument pada struktur kendali yang berfungsi untuk menentukan aliran jalannya suatu program dengan membandingkan nilai TRUE atau FALSE dari suatu operand. Seperti bahasa C, PHP mendefinisikan *False* dengan 0 dan *TRUE* dengan 1.

Operator	Operasi
=	Sama dengan
!=	Tidak sama dengan
<	Lebih kecil
>	Lebih besar
<=	Lebih kecil sama dengan
>=	Lebih besar sama dengan
AND atau &&	Logika And
OR atau 	Logika OR
XOR	Logika XOR
!	Logika Not

3. *Operator lain*

Selain operator di atas, **PHP** masih mempunyai operator lain. Berikut ini beberapa operator yang sering digunakan dalam script.

Operator	Arti
.	Penggabungan string
=	Penugasan / pengisian nilai
\$	Mengacu pada variabel

D. *Struktur Kendali*

Struktur kendali merupakan pengatur aliran program, mempunyai rangkaian perintah yang harus ditulis untuk meme-

nuhi beberapa keadaan, yaitu:

1. Mengulang suatu perintah jika suatu kondisi terpenuhi.
2. Melanjutkan sebuah pernyataan jika kondisi terpenuhi.
3. Memilih sebuah pilihan dari beberapa alternatif jika kondisi terpenuhi.

Struktur kendali dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu struktur kendali percabangan (pengambilan keputusan) dan pengulangan (*looping*).

1. *Percabangan*

Struktur kendali percabangan adalah struktur kendali yang memungkinkan pemilihan atas perintah yang akan dijalankan sesuai dengan kondisi tertentu.

Ada tiga macam perintah percabangan dalam PHP, yaitu *if*, *if ... else*, dan *switch*. Perintah *if* ini digunakan untuk menjalankan satu atau lebih perintah yang menyatakan keadaan. Sintaks penulisannya adalah sebagai berikut:

```
if (kondisi)  
{  
    pernyataan yang akan dijalankan bila kondisi bernilai benar  
}
```

Berikut ini contoh struktur kendali *if*:

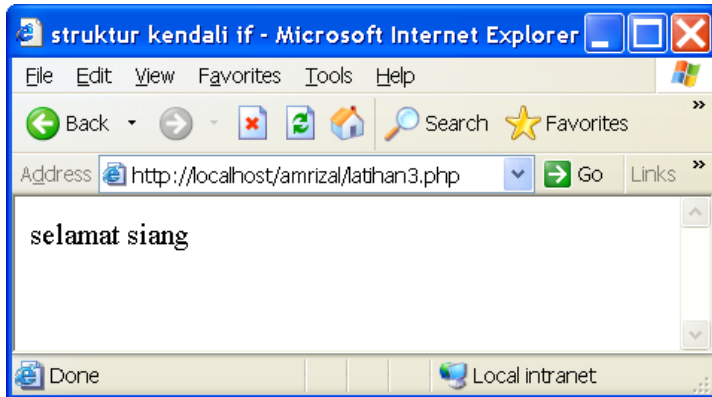
latihan3.php

```
<html>  
<head>  
<title>struktur kendali if</title>  
</head>  
<body>  
<?php  
    x=12;
```

```

        if ($x > 10) print("selamat siang");
    ?>
</body>
</html>

```



Gambar 21 : latihan3.php

a. if ... else

Perintah ini mirip dengan yang di atas, hanya saja dapat digunakan untuk banyak pernyataan berkondisi. Sintaks penulisannya sebagai berikut:

```

    if(kondisi 1)
    {
        pernyataan 1 akan dijalankan bila kondisi 1 bernilai benar
    }
    elseif (kondisi 2)
    {
        pernyataan 2 akan dijalankan bila kondisi 1 bernilai salah dan kondisi 2 bernilai benar
    }
    ...
    else
    {
        pernyataan ini akan dijalankan bila kondisi-kondisi sebelumnya
    }

```

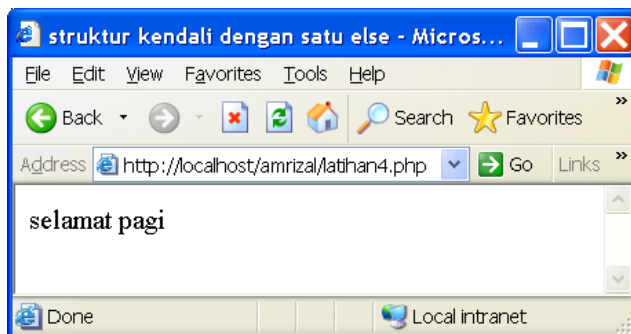
bernilai salah

}

Berikut ini contoh struktur kendali dengan satu *else*:

latihan4.php

```
<html>
<head>
<title> struktur kendali dengan satu else</title>
</head>
<body>
<?php
    $x=9;
    if ($x > 10)
    {
        print("selamat siang");
    }
    else
    {
        print("selamat pagi");
    }
?>
</body>
</html>
```

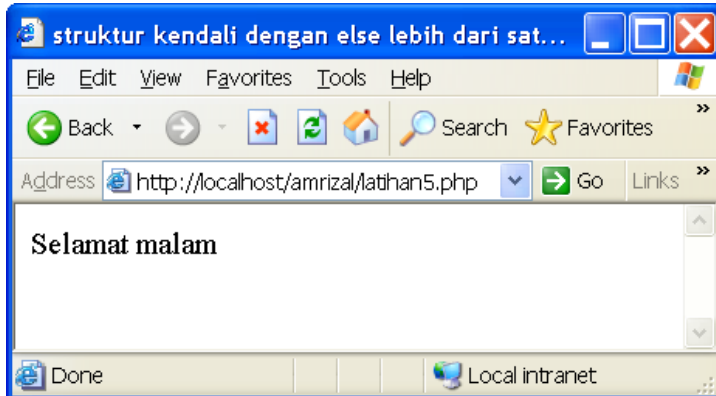


Gambar 22 : latihan4.php

Berikut ini contoh struktur kendali dengan *else* lebih dari satu:

latihan5.php

```
<html>
<head>
<title>
    struktur kendali dengan else lebih dari satu
</title>
</head>
<body>
<?php
    $waktu = getdate();
    if ($waktu[hours] <= 10) {
        print("Selamat pagi");
    } elseif($waktu[hours] <= 15) {
        print("Selamat siang");
    } elseif($waktu[hours] <= 18) {
        print("Selamat sore");
    } else {
        print("Selamat malam");
    }
?>
</body>
</html>
```



Gambar 23 : latihan5.php

b. Switch

Perintah ini digunakan sebagai alternatif pengganti dari sintaks *if... else* dengan *else* lebih dari satu. Dengan perintah ini program percabangan akan semakin mudah dibuat dan dipelajari. Sintaks penulisannya adalah sebagai berikut:

```
switch (kondisi)
{
    case konstanta 1:
        pernyataan 1;
    break;
    case konstanta 2:
        pernyataan 2;
    break;

    default:
        pernyataan default;
}
```

Perintah *switch* akan menyeleksi kondisi yang diberikan dan kemudian membandingkan hasilnya dengan konstanta konstanta yang berada di *case*. Pembandingan akan dimulai dari konstanta 1 sampai konstanta terakhir. Jika basil dari kondisi sama dengan nilai

konstanta tertentu, misalnya konstanta 1, maka pernyataan 1 akan dijalankan sampai ditemukan pernyataan break. Pernyataan break akan membawa proses keluar dari perintah switch. Jika hasil dari kondisi tidak ada yang sama dengan konstanta-konstanta yang diberikan maka pernyataan pada default akan dijalankan. Berikut ini contoh struktur kendali dengan *switch*:

latihan6.php

```
<html>
<head>
<title>struktur kendali dengan switch</title>
</head>
<body>
<?php
    $english_day = date("l");
    switch ($english_day)
    {
        case "Monday":
            $indonesian_day = "Senin";
            break;
        case "Tuesday":
            $indonesian_day = "Selasa";
            break;
        case "Wednesday":
            $indonesian_day = "Rabu";
            break;
        case "Thursday":
            $indonesian_day = "Kamis";
            break;
        case "Friday":
            $indonesian_day = "Jumat";
            break;
        case "Saturday":
            $indonesian_day = "Sabtu" ;
```

```

        break;
    default:
        $indonesian_day = "Minggu";
    }
    print("<h2>Hari ini adalah hari
        $indonesian_day</h2>")
    ?>
</body>
</html>

```



Gambar 24 : Latihan6.php

2. Pengulangan

Digunakan untuk mengulang suatu perintah sebanyak yang diinginkan tanpa harus menulis ulang. Bahasa PHP mengenal tiga jenis perintah pengulangan, yaitu:

a. For

Digunakan untuk mengulangi perintah dengan jumlah pengulangan yang sudah diketahui. Pada perintah ini tidak perlu menuliskan suatu kondisi untuk diuji. Kita hanya perlu menuliskan nilai awal dan akhir variabel penghitung. Nilai variabel penghitung akan secara otomatis bertambah atau berkurang tiap kali sebuah pengulangan dilaksanakan. Sintaks penulisannya adalah sebagai berikut :


```

for (nlla_awal; nilai_akhlr; penambahan/pengurangan)
{
    pernyataan yang akan dijalankan
}

```

Contoh struktur pengulangan *dengan for*:

latihan7.php

```

<html>
<head>
<title>struktur pengulangan dengan for</title>
</head>
<body>
<?php
for($i=1; $i<= 6; $i++)
{
    print("<h$i>ini adalah contoh heading $i</h$i>");
}
?>
</body>
</html>

```



Gambar 25 : Latihan7.php

b. Do while

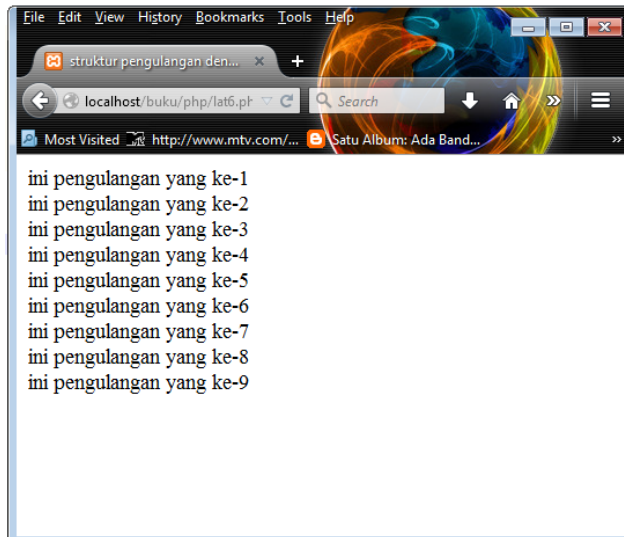
Perintah ini digunakan jika akan mengulangi suatu perintah sampai jumlah yang belum bisa ditentukan. Pengulangan akan terus berjalan selama kondisi masih bernilai benar. Sintaks penulisannya adalah sebagai berikut:

```
while (kondisi)
{
pernyataan yang akan dijalankan
}
```

Contoh struktur pengulangan dengan *while*:

latihan8.php

```
<html>
<head>
<title>struktur pengulangan dengan while</title>
</head>
<body>
<?php
    $i=1;
    while ($i <= 9)
    {
        print("ini pengulangan yang ke-$i<br>");
        $i++;
    }
    ?>
</body>
</html>
```



Gambar 26 : Latihan8.php

c. do ... while

Proses pengulangan akan berjalan jika kondisi yang diperiksa di *while* masih bernilai benar dan pengulangan akan dihentikan jika kondisinya sudah bernilai salah. Sintaks penulisannya sebagai berikut:

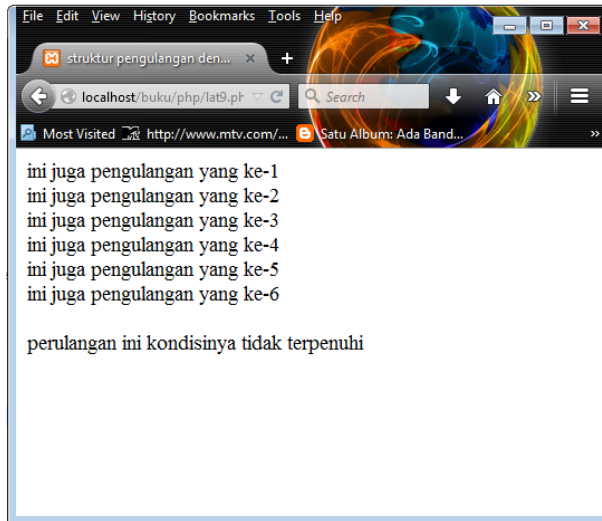
```
do
{
    pernyataan yang akan dijalankan
}
while (kondisi)
```

Perbedaan antara perintah *while* dengan *do ... while* terletak pada kondisi yang diperiksa. Pada perintah *while*, kondisi yang diperiksa terletak pada awal perulangan sehingga sebelum masuk ke dalam perulangan *while* kondisi harus bernilai benar. Sedangkan pada perintah *do ... while*, kondisi diperiksa di akhir perulangan. Ini berarti bahwa paling sedikit sebuah perulangan akan dilakukan oleh perintah *do ... while*, karena untuk masuk ke dalam perulangan

tidak. ada kondisi yang harus dipenuhi. Contoh struktur pengulangan dengan *do ... while*:

Latihan9.php

```
<html>
<head>
<title>struktur pengulangan dengan do...while</title>
</head>
<body>
<?php
$i = 1;
do
{
    print("ini juga pengulangan yang
    ke-$i <br>");
    $i++;
}
while ($i <= 6);
$j = 5;
do
{
    print("<br>perulangan ini kondisinya tidak
    terpenuhi<br>");
    $j++;
}
while($j <= 3);
?>
</body>
</html>
```



Gambar 27 : Latihan9.php

E. Fungsi

Dalam pembuatan program seringkali kita membutuhkan sekumpulan perintah yang digunakan berulang kali. Hal ini dapat kita hindari dengan menggunakan subrutin. Subrutin adalah sekumpulan perintah yang diberi nama dan kemudian dapat dipanggil sewaktu-waktu. Pada sebuah subrutin biasanya diperlukan argument, yaitu nilai-nilai yang harus dimasukkan pada saat subrutin tersebut dipanggil. Dalam pemrograman dikenal dua macam subrutin, yaitu prosedur dan fungsi.

Perbedaan antara kedua macam subrutin ini adalah bahwa fungsi akan mengembalikan nilai tertentu, sedangkan prosedur tidak. Bahasa PHP hanya mengenal perintah untuk membuat fungsi, yaitu `function`. Namun demikian kita tidak perlu khawatir karena kita dapat membuat prosedur dengan menggunakan perintah `function` tetapi tidak menggunakan perintah `return`. Perintah `return` digunakan untuk mengembalikan nilai tertentu. Standar penulisan fungsi adalah:

```
function nama_fungsi(argumen)
{
kode perintah
}
```

Berikut ini contoh penggunaan fungsi baik yang menggunakan perintah return maupun yang tidak menggunakan perintah return. Perhatikan perbedaan hasilnya.

Contoh program tanpa perintah return:

Latihan10.php

```
<html>
<head>
<title> Membuat fungsi tanpa perintah return</title>
</head>
<body>
<?php function toko()
{
    print("www.tokobuku-ku.com<br>
    toko buku online paling murah");
}
toko();
?>
</body>
</html>
```



Gambar 28 : Latihan10.php

Contoh program dengan perintah return:

Latihan11.php

```
<html>
<head>
<title>fungsi dengan perintah return</title>
</head>
<body>
<?php
function cetak_tebal($input)
{
    $teks = "<b>";
    $teks .= "$input";
    $teks .= "</b>";
    return($teks);
}
print("Kalimat ini belum dicetak tebal <BR>\n");
print(cetak_tebal ("Kalau yang ini sudah dicetak tebal"));
?>
</body>
</html>
```



Gambar 29 : Latiha11.php

a. Fungsi dengan Argument

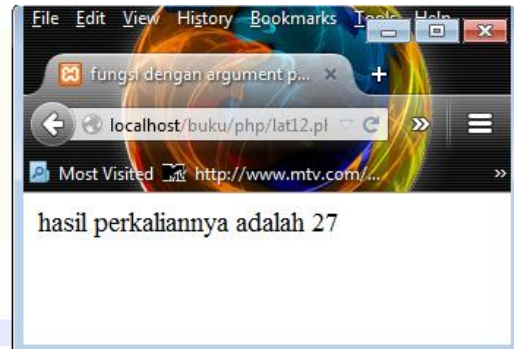
Argument adalah suatu nilai yang dimasukkan ke dalam sebuah fungsi. Secara default sebuah argument bersifat pass by value, yang berarti hanya nilainya saja yang dibutuhkan sehingga nilai pada variabel tersebut tidak mengalami perubahan setelah fungsi dijalankan. Perhatikan contoh berikut:

Latihan12.php

```
<html>
<head>
<title> fungsi dengan argument pass by value </title>
</head>
<body>
<?php
function luas($panjang, $lebar)
{
$luas = $panjang * $lebar;
return($luas);
}
print("hasil perkaliannya adalah ");
print(luas(3,9));
?>
```



```
</body>
</html>
```



Gambar 30 : Latiha12.php

Selain argument yang telah dijelaskan di atas, ada juga argument yang bersifat pass by reference, yang digunakan ketika kita ingin mengubah nilai sebuah argument. Argument yang bersifat pass by reference ini nilainya akan berubah setelah fungsi dijalankan. Untuk membuat argument pass by reference kita menggunakan karakter `&` di depan nama argument. Untuk lebih jelasnya, perhatikan contoh berikut:

Latihan13.php

```
<html>
<head>
<title>fungsi dengan argument pass by reference</title>
</head>
<body>
<?php
    function sambung(&$string)
    {
        $string .= "dan tambahannya";
    }
    $str = "ini sebuah contoh string ";
    echo $str;
```

```
sambung($str);
echo $str;
?>
</body>
</html>
```



Gambar 31 : Latihan13.php

b. Fungsi Bull T -IN

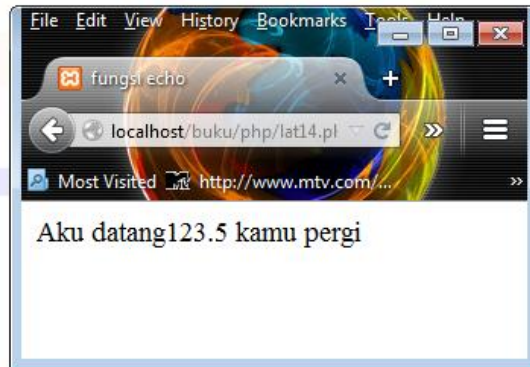
Selain fungsi yang dapat dibuat sesuai dengan kehendak kita, ada juga fungsi-fungsi yang telah disediakan oleh PHP yang jumlahnya tidak sedikit.. Informasi referensi fungsi PHP lebih detail dapat dilihat pada manual PHP (www.php.net).

1. echo string first, string second,...string last

Fungsi **echo** sering digunakan untuk mengirim satu atau lebih parameter yang dipisahkan dengan tanda baca koma ke browser. Sebagai contoh:

latihan14.php

```
<html>
<head>
<title>fungsi echo</title>
</head>
<body>
<?php
    echo "Aku datang", 1, 2.0, 3.5, " kamu pergi";
?>
</body>
</html>
```



Gambar 32 : Latihan14.php

2. **print(string output)**

Fungsi ini hampir sama dengan fungsi echo, yaitu untuk mengirim output ke browser. Sebagai contoh:

latihan15.php

```
<html>
<head>
<title>fungsi print</title>
</head>
<body>
<?php
```

```

        print("Hai semua, kunjungi www.toko_buku.com
ya !!! ");
    ?>
</body>
</html>

```



Gambar 33 : Latihan15.php

3. **include(string filename)**

Argument filename merupakan nama file yang akan disisipkan dengan menggunakan fungsi include. Fungsi ini sering digunakan untuk menyisipkan file yang berisi script yang sering digunakan. Amati contoh di bawah ini:

latihan16.php

```

<html>
<head>
<title>fungsi include</title>
</head>
<body>
<?php
    include("latihan10.php"); ?>
</body>
</html>

```



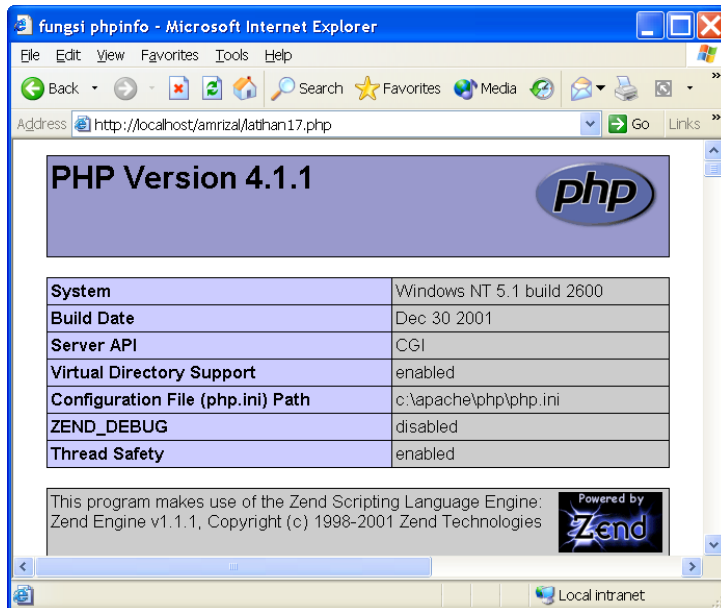
Gambar 34 : Latihan16.php

4. phpinfo

Dengan fungsi ini akan didapatkan informasi tentang versi PHP, pembuatnya, sistem operasi pada web server, konfigurasi variabel dan sebagainya. Contoh:

latihan17.php

```
<html>
<head>
<title>fungsi phpinfo</title>
</head>
<body>
<?php
    phpinfo () ;
?>
</body>
</html>
```



Gambar 35 : Latihan17.php

5. **date(string format, integer timestamp)**

Fungsi date mengembalikan tanggal atau waktu dalam nilai string dan tergantung dari argument yang dimasukkan. Daftar string format terdapat dalam tabel di bawah ini. Argument timestamp bersifat opsional.

Kode	Keterangan
A	am atau pm
A	AM atau PM
D	Tanggal
D	Nama hari dalam seminggu (singkatan)
F	Nama bulan
H	Jam 1 sampai 12
H	Jam 1 sampai 23
I	Menit
J	Tanggal

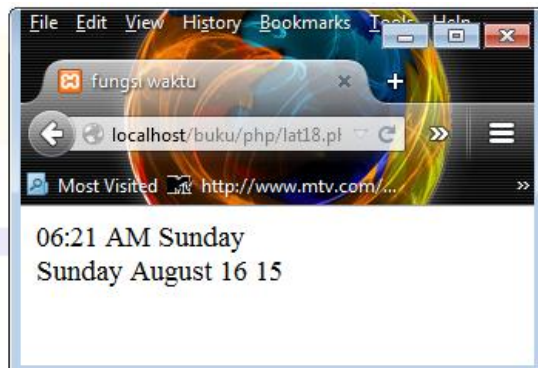
L	Nama hari (lengkap)
M	Bulan (dalam angka)
M	Bulan (singkatan)
Y	Tahun dalam dua digit
Y	Tahun dalam empat digit
Z	Hari ke-dari tahun

Laihan18.php

```

<html>
<head>
<title>fungsi waktu</title>
</head>
<body>
<?php
print(date("h:i A l"));
    print("<br>\n");
    print(date("l F d y"));
?>
</body>
</html>

```



Gambar 36 : Latihan18.php

6. `getdate(integer timestamp)`

Fungsi `getdate` digunakan untuk menghasilkan waktu dengan keluaran bertipe array. Argument `timestamp` bersifat opsional. Daftar elemen array `getdate` dapat dilihat dalam tabel di bawah ini:

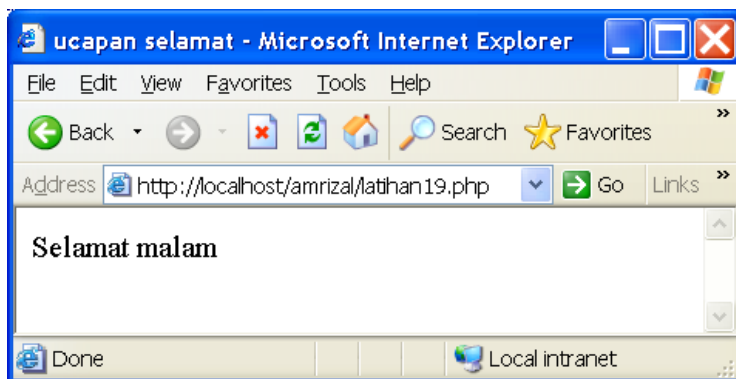
Elemen	Keterangan
hours	Jam
mday	Hari
minutes	Menit
mon	Bulan dalam digit
month	Bulan
seconds	Detik
wday	Hari dalam digit
weekday	Hari
yday	Hari ke-dari tahun
year	Tahun

latihan19.php

```
<html>
<head>
<title>ucapan selamat</title>
</head>
<body>
<?php
    $waktu = getdate();
    if($waktu[hours] <= 9)
    { echo "Selamat Pagi";
      } elseif($waktu[hours] <= 14) {
      echo "Selamat siang";
      } elseif($waktu[hours] <= 19) {
      echo "Selamat sore";
      } else { echo "Selamat malam";
      }
}
```



```
?>
</body>
</html>
```



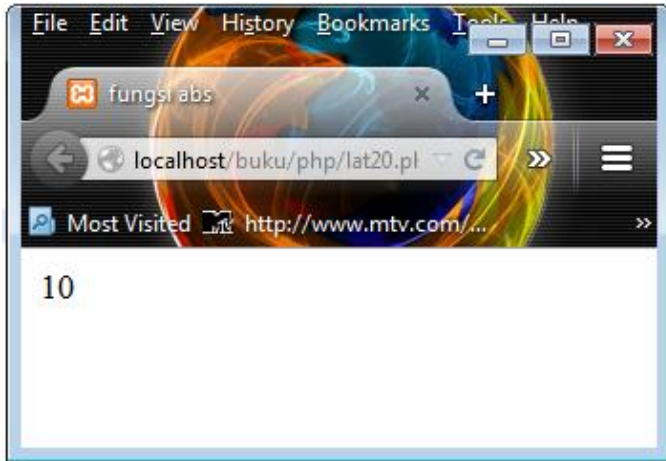
Gambar 37 : Latihan19.php

7. **abs(number value)**

Fungsi ini akan menghasilkan nilai mutlak dari nilai integer pada argument. Jika nilai pada argument bernilai positif, maka fungsi abs akan mengembalikan nilai itu sendiri. Jika nilai argument bernilai negatif, fungsi abs akan mengalikan argument dengan negatif satu (-1). Perhatikan contoh berikut ini:

latihan20.php

```
<html>
<head>
<title>fungsi abs</title>
</head>
<body>
<?php
    print(abs(-10));
?>
</body>
</html>
```



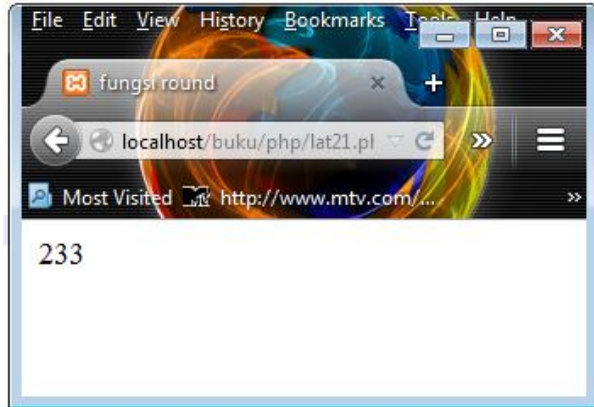
Gambar 38 : Latihan20.php

8. **round(double value)**

Fungsi ini akan mengubah nilai integer pada argument (bertipe double) menjadi nilai integer yang terdekat (pembulatan). Perhatikan contoh:

latihan21.php

```
<html>
<head>
<title>fungsi round</title>
</head>
<body>
<?php
    print(round(2.4 ));
    print(round(2.5));
    print(round(2.6));
?>
</body>
</html>
```



Gambar 39 : Latihan21.php

9. empty(variable)

Fungsi ini akan mengembalikan nilai true jika variabel dalam argument belum mempunyai nilai, dan sebaliknya false jika variabel telah diberi nilai. Contoh:

latihan22.php

```
<html>
<head>
<title>fungsi empty</title>
</head>
<body>
<?php
if(empty($Nama)) {
    print ("Tolong, isi nama Anda segera");
} else{
print("Nama Anda adalah $Nama");
}
?>
</body>
</html>
```



Gambar 40 : Latihan22.php

10. **isset(variabel)**

Fungsi ini mengembalikan nilai true jika variabel dalam argument telah memiliki nilai, dan sebaliknya false jika variabel belum diberi nilai. Fungsi ini merupakan kebalikan dari fungsi empty. Contoh:

Latihan23.php

```
<html>
<head>
<title>fungsi isset</title>
</head>
<body>
<?php
    if(isset($Nama))
    {
        print ("Nama Anda adalah $Nama");
    }
    else
    {
        print ("Tolong, isi nama Anda segera");
    }
?>
```

```
</body>
</html>
```



Gambar 41 : Latihan23.php

11. is_array(expression)

Fungsi ini akan mengembalikan nilai true jika ekspresi dalam argument adalah array, dan sebaliknya false. Perhatikan contoh di bawah ini:

latihan24.php

```
<html>
<head>
<title>fungsi i_array</title>
</head>
<body>
<?php
    $isi = array("buku", "pensil", "pena");
    if(is_array($isi))
    {
        print("variabel isi adalah variabel array");
    }
?>
</body>
</html>
```



Gambar 42 : Latihan24.php

12. is_double(expression)

Fungsi ini akan mengembalikan nilai true jika nilai pacta ekspresi dalam argument bertipe double; seperti pada contoh berikut:

latihan25.php

```
<html>
<head>
<title>fungsi is double</title>
</head>
<body>
<?php
$Dollar = 8000.25;
if(is_double($Dollar))
{
print("variabel dollar bertipe double");
}
?>
</body>
</html>
```



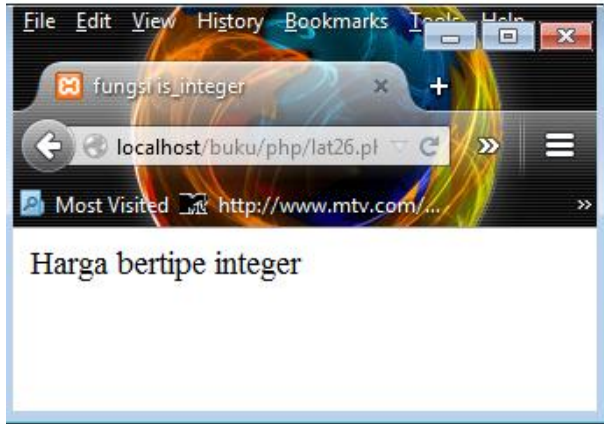
Gambar 43 : Latihan25.php

13. is_integer(expression)

Fungsi ini akan mengembalikan nilai true jika nilai pacta ekspresi dalam argument bertipe integer. Lihat contoh berikut 1m:

Latihan26.php

```
<html>
<head>
<title>fungsi is_integer</title>
</head>
<body>
<?php
$Harga = 8000;
if(is_integer($Harga))
{
print("Harga bertipe integer");
}
?>
</body>
</html>
```



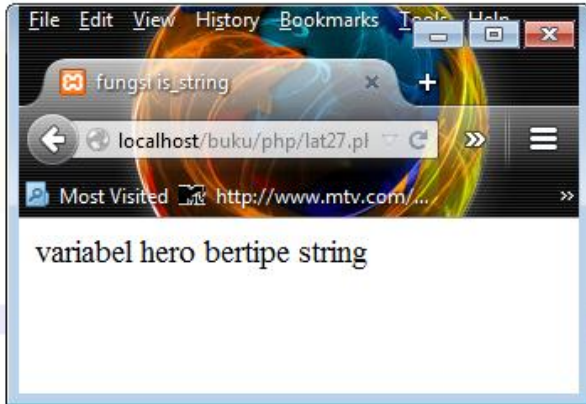
Gambar 44 : Latihan26.php

14. is_string(expression)

Fungsi ini akan mengembalikan nilai true jika nilai pada ekspresi dalam argument bertipe string. Perhatikan contoh di bawah ini:

latihan27.php

```
<html>
<head>
<title>fungsi is_string</title>
</head>
<body>
<?php
$hero="spiderman";
if(is_string($hero))
{
print("variabel hero bertipe string");
}
?>
</body>
</html>
```

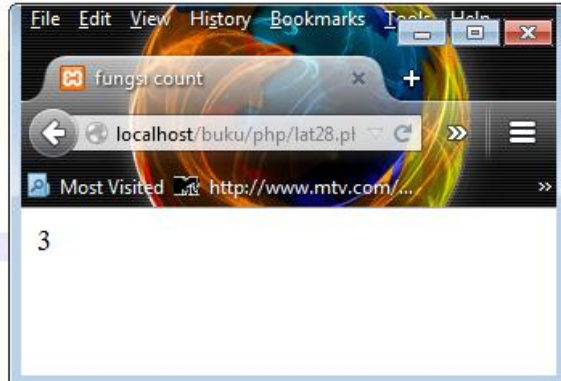
Gambar 45 : Latihan27.php

15. count(variable array)

Fungsi ini akan mengembalikan nilai integer berupa jumlah elemen array dari argument variabel. Jika variabel belum diisi maka fungsi akan mengembalikan nilai 0. Jika variabel bukan array, fungsi akan mengembalikan nilai 1. Contoh:

latihan28.php

```
<html>
<head>
<title>fungsi count</title>
</head>
<body>
<?php
$hero = array ( "spiderman" ,
               "wolverine", "cyclop");
print(count($hero));
?>
</body>
</html>
```



Gambar 46 : Latihan28.php

LATIHAN DASAR PHP

Gaya_tulis.php

```
<html>
<head>
<title> mengenal model penulisan php skrip</title>
</head>
<body >
<h1>
Contoh penulisan kode php
dengan berbagai gaya</h1><br>
<script language="php">
print("jika editor tidak mampu memproses kode ini,
gaya javaskrip <br>");
# ini adalah gaya java skrip

</script>
Cara yang lebih singkat adalah:
<?php
print("model penulisan seperti XML dokumen <br>");
?>
```

<h2>Atau bisa juga </h2>

<?

print(" ini adalah model yang akan kita gunakan
seterusnya, karena paling mudah
");

?>

<%

ini adalah gaya ASP

printf ("ini gaya penulisan seperti asp
");

%>

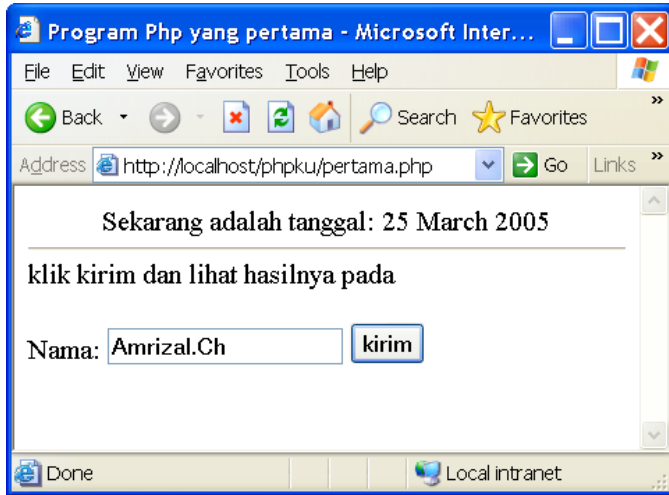
</body>

</html>



pertama.php

```
<html>
<body>
<head>
<title>
Program Php yang pertama
</title>
<body>
<?
print("<center>");
print("Sekarang adalah tanggal:");
print(date(" d F Y"));
print("</center>");
?>
<hr>
klik kirim dan lihat hasilnya pada
<br>
<form action="kedua.php" methode="post">
Nama: <input type="text" name="nama">
<input type="submit" name="submit" value="kirim">
</form>
</body>
</html>
```



Kedua.php

```
<html>
<body>
<head>
<title>
Program Php yang pertama
</title>
<body>
<?
print("sekarang adalah tanggal:");
print(date(" d F Y"));
print("<h1>". " Selamat $nama <br>");
print("</h1>");
print("Sekarang anda diharapkan paham mengenai
manfaat php");
?>
</body>
</html>
```



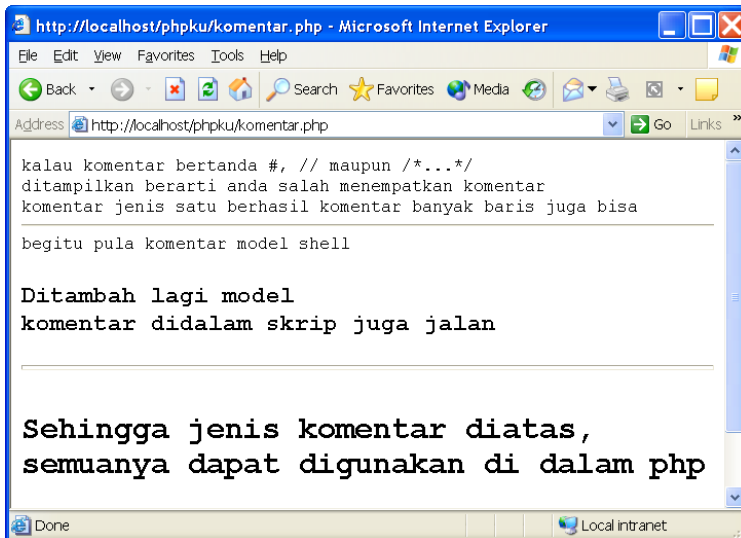
komentar.php

```
<html>
<body>
<pre>
kalau komentar bertanda #, // maupun /*...*/
<br>ditampilkan berarti anda salah menempatkan
komentar
<?
// Ini adalah komentar dalam satu baris
print ("komentar jenis satu berhasil ");
/* Kalau yang ini, komentar
dalam banyak baris, yang baru
akan selesai setelah diakhiri
dengan */
print "komentar banyak baris juga bisa <br>";
print "<hr>";
print ("begitu pula komentar model shell");
# komentar model shell ?>
<h3>
Ditambah lagi model
```

```

<? # echo "baris";?>
komentar didalam skrip juga jalan
</h3>
<hr bgcolor="red" size="5">
<h2>
Sehingga jenis komentar diatas,
semuanya dapat digunakan di dalam php
</h2>
</body>
</html>

```



Array.php

```

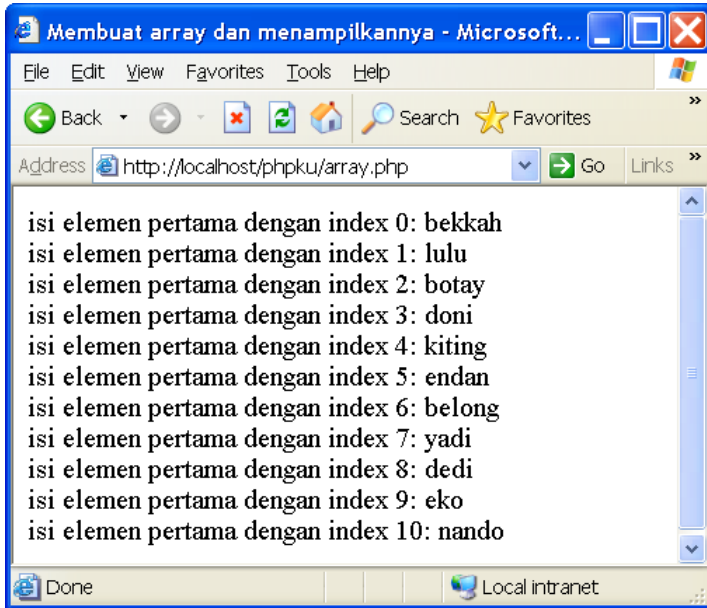
<html>
<body>
<head>
<title>
Membuat array dan menampilkannya

```

```

</title>
<body>
<?
$nama_teman=array("bekkah","lulu","botay","doni","kiting"
,"endan","belong",
"yadi","dedi","eko","nando");
print("isi elemen pertama dengan index 0: $nama_teman[0]
<br> \n");
print("isi elemen pertama dengan index 1: $nama_teman[1]
<br> \n");
print("isi elemen pertama dengan index 2: $nama_teman[2]
<br> \n");
print("isi elemen pertama dengan index 3: $nama_teman[3]
<br> \n");
print("isi elemen pertama dengan index 4: $nama_teman[4]
<br> \n");
print("isi elemen pertama dengan index 5: $nama_teman[5]
<br> \n");
print("isi elemen pertama dengan index 6: $nama_teman[6]
<br> \n");
print("isi elemen pertama dengan index 7: $nama_teman[7]
<br> \n");
print("isi elemen pertama dengan index 8: $nama_teman[8]
<br> \n");
print("isi elemen pertama dengan index 9: $nama_teman[9]
<br> \n");
print("isi elemen pertama dengan index 10:
$nama_teman[10] <br> \n");
?>
</body>
</html>

```

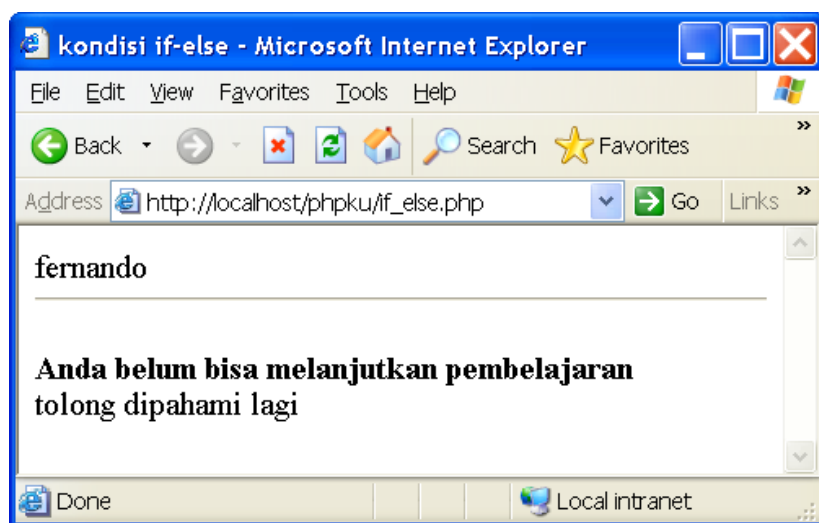
if_else.php

```
<html>
<head>
<title>
kondisi if-else
</title>
</head>
<body>
<?
$nama="fernando";
print ($nama);
if($nama=="nando")
{
print("<b><br>selamat!</b>");
```

```

print("<br>Sekarang      Anda      bolehmelanjutkan
pembelajaran");
}
else
{
print("<hr>");
print("<b><br>      Anda      belum      bisa      melanjutkan
pembelajaran</b>");
print("<br>tolong dipahami lagi");
}
?>
</body>
</html>

```



if_else_if.php

```

<html>
<head>

```

```

<title>
kondisi if-elseif
</title>
</head>
<body>
<?
$nama="fernando";
print ($nama);
# skrip diatas adalah nilai yang diberikan dengan
nama fernando dalam variabel nama
if($nama=="nando")
{
print("<b><br>selamat!</b>");
print("<br>Sekarang Anda boleh melanjutkan
pembelajaran");
}
elseif ($nama==ando)
{
print("<hr>");
print("<b><br>  Anda  belum  bisa  melanjutkan
pembelajaran</b>");
print("<br>tolong dipahami lagi, kondisi ini tidak
terpenuhi");
}
else
{
print("<hr>");
print("karena semua kondisi tidak terpenuhi!!");
print("<br><b> sehingga kondisi ini yang sesuai</b>");
}
?>
</body>
</html>

```



form_kondisi.php

```
<html>
<head>
<title>
form kondisi
</title>
</head>
<body>
<pre>
<form>
Nama:
<input type="text" name="nama"><br>
Besar pembelian:
<input type="text" name="total_beli"><br>
<center>
<hr>
<br>
```

```

<input type="submit" value="peroleh diskon"><br>
</center>
</form>

<?
printf($nama);// untuk mencetak nama berdasarkan
masukan
print("<br>");

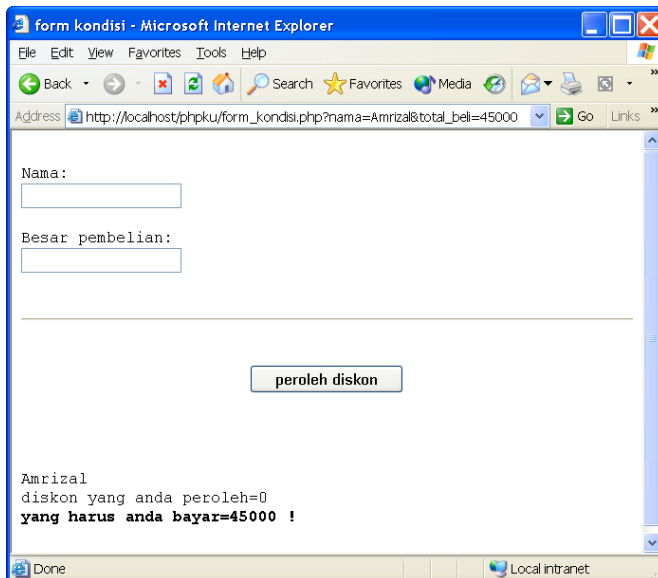
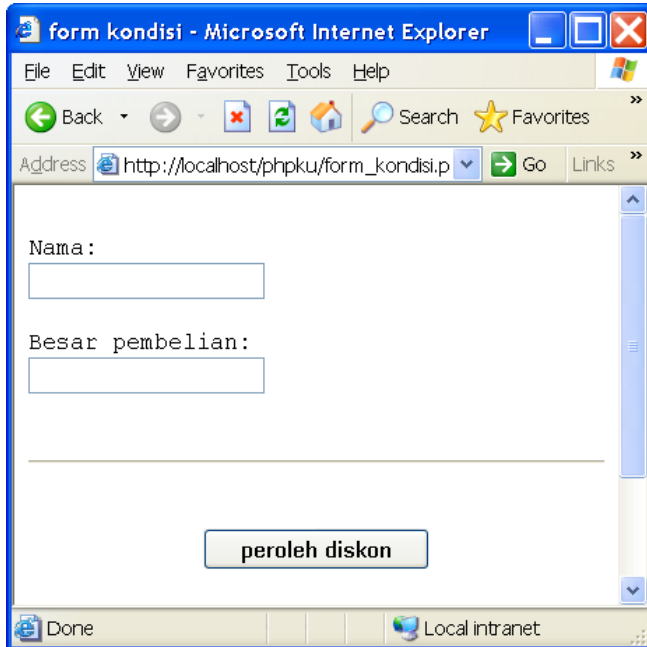
if (isset($total_beli))
{
$t_beli= intval ($total_beli);

$diskon =0;
if($t_beli >= 100000)

$diskon= intval (0.1 * $t_beli);

printf ("diskon yang anda peroleh=%d<br>", $diskon);
//mencetak keluaran diskon
# mencetak jumlah yang harus dibayarkan
printf ("<b><br>yang harus anda bayar=%d !</b>", $t_beli
- $diskon);
}
?>
</body>
</html>

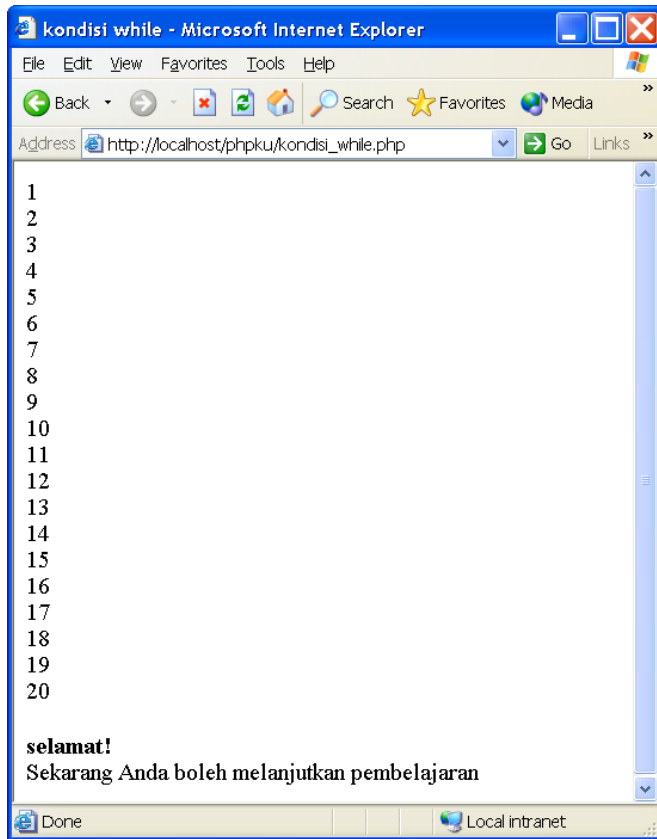
```



Kondisi_while.php

```
<html>
<head>
<title>
kondisi while
</title>
</head>
<body>
<?
$bilangan=1;
while ($bilangan <=20)
{
print ("$bilangan<br>\n");
$bilangan++;
}
print("<b><br>selamat!</b>");
print("<br>Sekarang    Anda    boleh    melanjutkan
pembelajaran");

?>
</body>
</html>
```



Kondisi_for.php

```
<html>
<head>
<title>
kondisi for php
</title>
</head>
<body>
<?
```



```

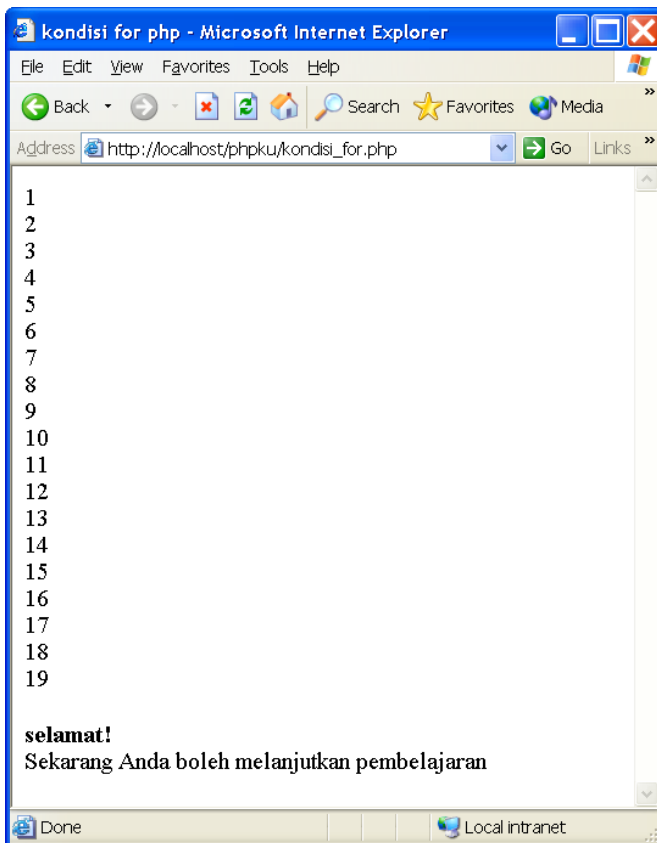
for($bilangan = 1; $bilangan < 20 ; $bilangan++)
{
print (" $bilangan<br>\n");
}
print("<b><br>selamat!</b>");
print("<br>Sekarang      Anda      boleh      melanjutkan
pembelajaran");

```

```

?>
</body>
</html>

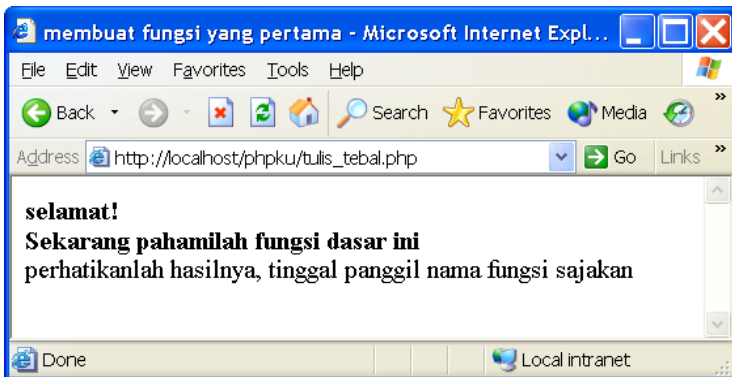
```



Tulis_tabal.php

```
<html>
<head>
<title>
membuat fungsi yang pertama
</title>
</head>
<body>
<?
function tulis_tebal ($kalimat)
{
    print ("<b> $kalimat </b><br>\n");
}

tulis_tebal("selamat!");
tulis_tebal("Sekarang pahamiilah fungsi dasar ini");
print("perhatikanlah hasilnya, tinggal panggil nama fungsi
sajikan");
?>
</body>
</html>
```



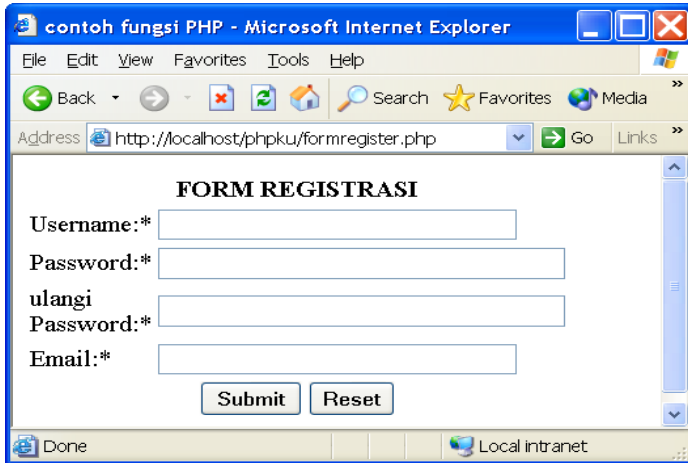
formregister.php

```
<html>
<head>
<title>
contoh fungsi PHP
</title>
<body>
<form action="darireg.php" method="post">
<table width="80%" border="0" cellspacing="1"
cellpadding="2">
<tr>
<td height="23" colspan="2">
<div align="center"><b>FORM REGISTRASI</b></div>
</td>
</tr>
<tr>
<td>Username:<td>
<input type="text" name="username" size="35"
maxlength="50">
</td>
</tr>
<tr>
<td>Password:<td>
<input type="password" name="memberpass"
size="35" maxlength="10">
</td>
</tr>
<tr>
<td>ulangi Password:</td>
```

```

<td>
<input type="password" name="memberpass2" size="35"
maxlength="10">
</td>
</tr>
<tr>
<td>Email:*</td>
<td>
<input type="text" name="email" size="35"
maxlength="150">
</td>
</tr>
<tr>
<td colspan="2">
<div align="center">
<input type="submit" name="Submit" value="Submit">
<input type="reset" name="Reset" value="Reset">
</div>
</td>
</tr>
</table>
</form>
</body>
</html>

```



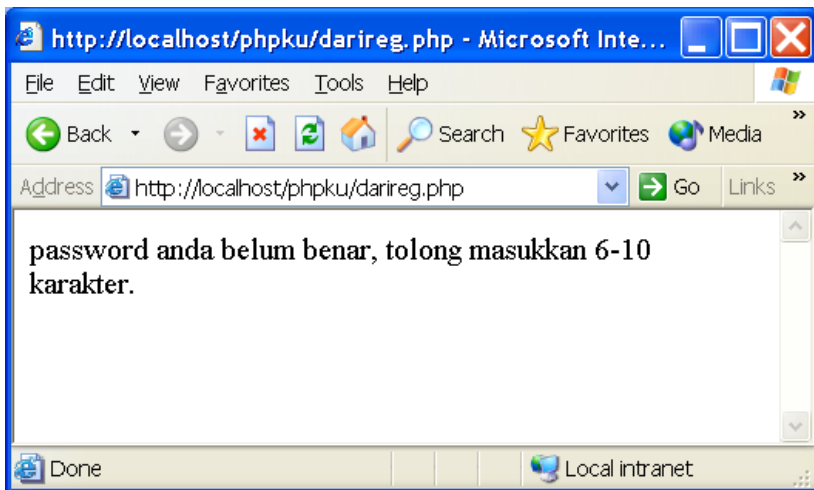
darireg.php

```
<?
if (empty($memberpass) ||
empty($memberpass2) || empty($username) ||
empty($email))
{
print ("anda belum memasukkan password!");
}
elseif ($memberpass != $memberpass2)
{
print ("tolong isikan password yang sama yah.");
}
elseif(!ereg('^([_a-z0-9-]+[_a-z0-9-]*)@(([a-z0-9-]+\.)*)([a-
z0-9-]+\.)\.[a-z]{2,3})$', $email))
{
print ("Error! $email masukkan email secara benar.");
}
elseif (strlen($username)<2 || strlen($username) >50 )
{
```

```

print ("nama user anda tidak boleh satu karakter");
}
elseif (strlen($memberpass)<6 || strlen($memberpass) >10
)
{
print ("password anda belum benar, tolong masukkan 6-10
karakter.");;
}
else
{
print("selamat anda berhasil tambah data");
}
?>

```



tanggal.php

```

<?
$hari=date(l);
$tanggal=date(j);

```

```

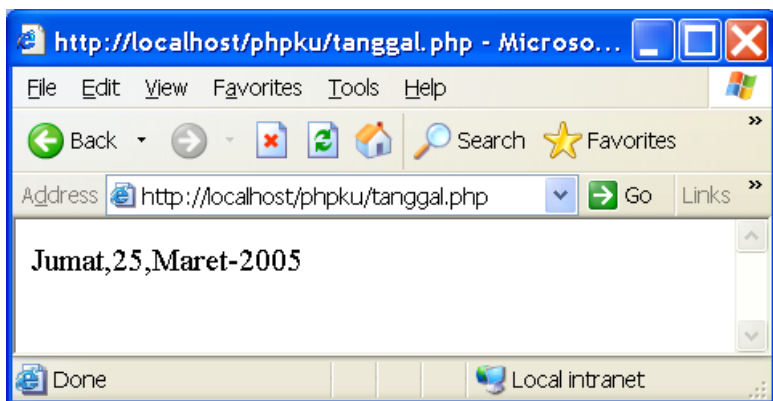
$bulan=date(n);
$tahun=date(Y);
switch($hari){
case"Sunday":
$hari="Minggu";
break;
case"Monday":
$hari="senin";
break;
case"Tuesday":
$hari="Selasa";
break;
case"Wednesday":
$hari="Rabu";
break;
case"Thursday":
$hari="Kamis";
break;
case"Friday":
$hari="Jumat";
break;
case"Saturday":
$hari="Sabtu";
break;
}
switch($bulan){
case"1":
$bulan="Januari";
break;
case"2":
$bulan="Februari";
break;
case"3":
$bulan="Maret";

```

```

break;
case"4":
$bulan="April";
break;
case"5":
$bulan="Mei";
break;
case"6":
$bulan="Juni";
break;
case"7":
$bulan="Juli";
break;
case"8":
$bulan="Agustus";
break;
case"9":
$bulan="September";
break;
case"10":
$bulan="Oktober";
break;
case"11":
$bulan="November";
break;
case"12":
$bulan="Desember";
break;
}
echo"$hari,$tanggal,$bulan-$tahun";
?>

```

guestbook.php

```
<html>
<head>
<TITLE>Contoh Guestbook</TITLE>
<STYLE>
FONT,body,td,table
{
    font-family : verdana;font-size : 14px;
}
b
{
    font-family : Arial;
    font-weight : bold;
}
a,a:hover,.link
{
    font-family: verdana;font-size: 14pt;font-color: 666666;}

</STYLE>
</head>
```

```

<body bgcolor="#999999" leftmargin="0" topmargin="30"
marginwidth="0" marginheight="0">
<b><center>Silahkan isi <h3> BUKU TAMU
</h3></center></b>

```

```

<table width="100%" border="0" cellspacing="4"
cellpadding="4">
<tr>
<td height="50"></td>
</tr>
<tr>
<td><form action="simpan_buku_tamu.php"
method="post">
<table width="498" border="0" cellspacing="4"
cellpadding="4" align="center">
<tr>
<td>Nama</td>
<td>
<input name="name" size=30 value="">
</td>
</tr>
<tr>
<td>Email</td>
<td>
<input name="email" size=30 value="">
</td>
</tr>
<tr>
<td>Homepage</td>
<td>
<input name="url" size=30 value="http://">
</td>
</tr>
<tr>

```

```

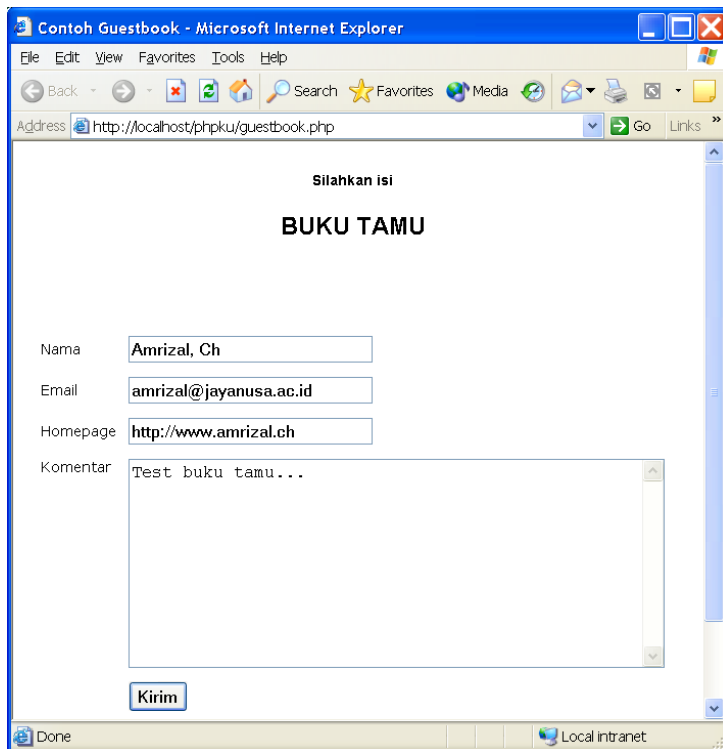
<td valign="top">Komentar</td>
<td>
<textarea name="message" cols=50 rows=10 wrap=soft>
    </textarea>
</td>
</tr>
<tr>
<td valign="top">

</td>
<td>
<input type="submit" value="Kirim"
    name="submit">

</tr>
</table>
</form>
</td>
</tr>
<tr>
<td>
<center>

</table>
<p>&nbsp;</p>
</body>
</html>

```



Simpan_buku_tamu.php

```
<html>
<body>
<head>
<title>halaman penyimpanan data </title>
</head>
<body bgcolor="#999999">
<center>
<h1> Terima Kasih</h1>
<h2>anda telah mengisi buku tamu kami</h2>
</center>
<?>
```

```

$today = getdate();
$bulan = $today[month];
$mday = $today[mday];
$tahun = $today[year];
$tanggal = "$bulan $mday, $tahun";

                                $today = date( "Ymd", time() );
$fp=fopen("entry.dat","a");
fputs($fp,"<table      border=\"0\"      cellpadding=\"1\" "
bgcolor=EEEEEE width=\"500\" ">
<TD colspan=\"2\" ">
</TD>
</TR>
<TR>
<TD align=\"right\" colspan=\"2\" ">
<i>$tanggal</i>
</TD>
</TR>
<TR>

<TR>
<TD width=\"30%\" ">
<B>Nama :</B></TD><TD>$name</TD>
</TR>
<TR>
<TD>
<B>Email :</B>
</TD>
<TD>
<A HREF=\"mailto:$email\">$email</A>
</TD>
</TR>
<TR>
<TD>

```

```

<B>Homepage :</B>
</TD>
<TD>
<A HREF="\$url\" target=\"_blank\">\$url</A>
</TD>
</TR>
<TR>
<TD valign=\"top\" colspan=\"1\">
<B>Komentar :</B>
</TD>
<TD>
$message </TD>
</TR>
<TR>
<TD colspan=\"2\">
</TD>
</TR>
</TABLE>");
?>
<a href=\"./baca.php\">Lihat buku tamu</a>
<br>
<a href=\"./guestbook.php\">Ngisi buku tamu</a>

</body>
</html>

```



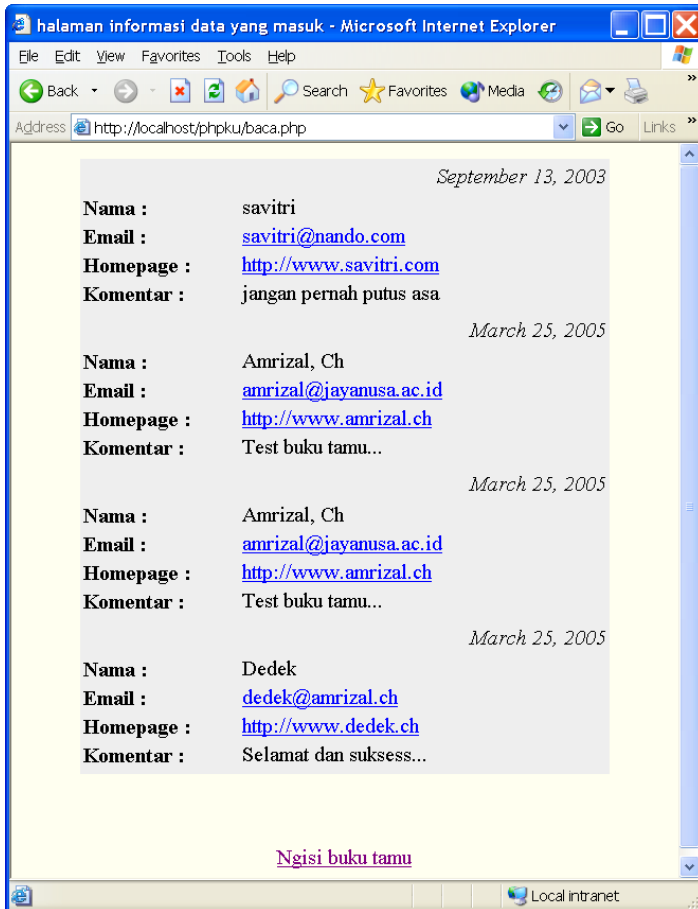
baca.php

```
<html>
<body>
<head>
<title>halaman informasi data yang masuk </title>
</head>
<body bgcolor="#999999">
<center>
<?
    $filesize = filesize("entry.dat");
    $file = fopen("entry.dat","r");
    $buffer = fread($file,$filesize);
    echo "$buffer";
    fclose($file);
?>
</td>
</tr>
</tr>
</table>
```

```

<p>&nbsp;</p>
<a href="./guestbook.php">Ngisi buku tamu</a>
</center>
</body>
</html>

```



BAB III

JAVA SCRIPT

JavaScript adalah bahasa *script* yang dikembangkan oleh Netscape untuk membuat dokumen yang dinamis. *JavaScript* adalah bahasa *script* sederhana yang mempunyai kemiripan dengan bahasa pemrograman C. *JavaScript* juga dikenal sebagai sebuah kode pemrograman berorientasi objek (*Object Oriented Programming*) disingkat OOP. *JavaScript* memiliki keistimewaan untuk dirambahkan pada kode HTML dan membuat dokumen menjadi lebih interaktif.

JavaScript adalah suatu bahasa *script* yang menyerupai cara penulisan pada *Java*. Kode *JavaScript* dituliskan diantara tag HTML yang akan diinterpretasikan oleh browser klien. *JavaScript* akan membuat halaman Web anda menjadi lebih interaktif. Menggunakan *JavaScript*, memungkinkan kustomisasi terhadap dokumen HTML pada saat diakses dengan menulis melalui penanganan event terhadap elemen-elemen dalam halaman tersebut, memeriksa data form pada sisi klien dan melakukan perhitungan pada sisi klien.

A. Apa itu Script ?

Pada dasarnya skrip tidak berbeda dengan bahasa pemrograman biasa karena skrip juga berisi kumpulan instruksi program. Hanya saja skrip memiliki aturan yang lebih sederhana (penulisan-nya lebih manusiawi) dan biasanya tidak dikompilasi. Karena kesederhanaannya, waktu yang dibutuhkan untuk mempelajari skrip

lebih singkat dibandingkan waktu yang dibutuhkan untuk mempelajari bahasa pemrograman.

B. Tentang JavaScript

JavaScript adalah bahasa script yang dinamis. Hal ini berarti bahwa tipe data pada Javascript tidak baku tetapi dapat berubah dari suatu tipe ke tipe yang lain sesuai dengan kebutuhan. Sebagai contoh, anda dapat menyatakan `myData = 10;` pada suatu baris inialisasi, dan baris berikutnya, menyatakan `myData = "Hello World!"` yang membuat tipe `myData` menjadi suatu string. *JavaScript* akan secara otomatis mengubah tipe data berdasarkan ekspresi yang ditentukan. Jadi jika anda menyatakan `myData = "10" - 2;`, maka anda akan bertanya mengapa *Javascript* tidak mengkonversi 2 menjadi "2" dan menghasilkan "102", jawabanya adalah karena operator `-` tidak ditujukan untuk pemakaian pada string sehingga `"10" - 2` tidak memiliki arti sama sekali. Berikut ini akan membawa kita kepada suatu situasi yang lebih menarik. Operator `+` dinyatakan untuk pemakaian pada numerik dan string. Jadi akankah `10 + "20"` mengembalikan nilai 30 (`10+20`) atau "1020" (`"10" + "20"`). Hal ini tentu saja akan membingungkan anda dengan pemakaian operator `+`, jawabannya adalah Javascript akan selalu mengkonversi segala sesuatu ke string sebelum melakukan evaluasi, sehingga `10 + "20"` adalah sama dengan `"10" + "20"` dan hasilnya adalah "1020".

Perhatian: *JavaScript* membedakan huruf besar dan kecil, sehingga penulisan `Javascript` adalah berbeda dengan `Javanusa`

Berkaitan dengan keamanan yang terkandung dalam *JavaScript*, adalah sangat tidak benar bahwa kode *JavaScript* dapat merusak sistem anda. Sehingga anda dapat menggunakannya tanpa perasaan was-was.

C. Perbedaan JAVA dengan JavaScript

JavaScript bukan *Java*, meskipun antara keduanya ada persamaan. Bahasa *JavaScript* menyerupai *Java* tetapi tidak memiliki

penulisan yang statis dan kontrol yang kuat. *JavaScript* mendukung banyak syntax ekspresi dan konstruksi alur kendali dasar Java. Perbedaannya, pada Java sistem waktu kompilasi pada class yang dibuat dari deklarasi, *JavaScript* mendukung sistem runtime pada bilangan kecil dan tipe data yang direpresentasikan oleh tipe numerik (bilangan), boolean dan string. *JavaScript* adalah sederhana yang didasari model objek. *JavaScript* juga mendukung fungsi-fungsi tanpa deklarasi khusus Sedangkan *Java* adalah bahasa yang didesain untuk pemrograman berorientasi objek dengan eksekusi yang cepat dan bertipe aman. Yang dimaksud aman misalnya bilangan integer (bulat) dalam *Java* dimasukkan pada objek yang referensi. Model *object oriented* pada Java adalah program yang eksklusif pada klas-klasnya dan metodenya. Dengan demikian aturan pada Java lebih kompleks dibandingkan dengan *JavaScript*. Perbedaan antara *Java* dan *JavaScript* dapat dilihat apda tabel berikut:

<i>JavaScript</i>	<i>Java</i>
Interpreter oleh client	Dikompilasi dalam byte kode dari Server dieksekusi pada client
Berbasis Objek. Menggunakan objek built-in, objek extensible, tetapi tanpa klas dan <i>inheritance</i>	Berorientasi objek. Mengandung Applet pada klas objek dengan <i>inheritance</i>
Kode terintegrasi dan dimasukkan dalam HTML	Applet tidak di dalam HTML tetapi diakses dari HTML
Tipe variabel data tidak dideklarasikan	Tipe variabel data harus dideklarasikan Statis.

D. Pemakaian JavaScript

Untuk mulai menggunakan *JavaScript*, ada beberapa hal yang dibutuhkan oleh seorang perancang *web*, yaitu:

- Perancang harus mengetahui bagaimana menggunakan HTML dan mengedit dokumen HTML
- Percancangan harus menggunakan browser yang menggunakan pemrograman *JavaScript*, misalnya Netscape versi 3 atau di atasnya, Internet Explorer versi 4 atau di atasnya.
- Meskipun penguasaan suatu bahasa pemrograman tidak menjadi hal yang utama, tetapi dengan mengetahui dan menguasai salah satu bahasa pemrograman akan sangat membantu dalam mempelajari *JavaScript*.

Pemakaian *JavaScript* dalam pembuatan *web* adalah dengan memasukkannya dalam HTML. *JavaScript* sebagai sebuah bahasa pemrograman untuk client dan server mempunyai elemen-elemen sebagai berikut:

- Kata kunci (key word), statement, syntax dan grammar
- Aturan untuk skpresi, variabel dan literal
- Objek dan fungsi built-in.

E. Struktur *JavaScript*

Sebagaimana dengan bahasa pemrograman, *JavaScript* mempunyai aturan dasar dan format sendiri. *JavaScript* dapat memperlakukan fungsi-fungsi secara otomatis untuk menghitung dan membuat web lebih interaktif. Agar browser mengenali statement-statement *JavaScript* maka digunakan tag script:

```

<script type = "text/JavaScript">
    statement JavaScript
</script>

atau

<Script language = "JavaScript">
    statement JavaScript
</script>

```

Contoh:

```
<html>
<head>
<title> Contoh JavaScript</title>
</head>
<body>
<Script language="JavaScript">
    document.write("<p><h1>Selamat  Datang
di Dunia JavaScript</h1>");

    document.write("<p><b>oleh:Amrizal,Ch</b>");
</Script>
</body>
</html>
```

Tampilan hasil :



F. JavaScript Grammar

Kode *JavaScript* , sebagaimana bahasa pemrograman yang lain adalah membuat *statement* yang dapat melayani pembuatan proses penugasan (*assignment process*), perbandingan nilai, dan proses penugasan kode-kode lainnya. Programmer akan mudah menggunakan variabel, operator dan *statement JavaScript*. Elemen utama dari *JavaScript* adalah:

Variabel	Label yang nilainya dapat berubah Contoh: Total mungkin suatu saat bernilai 10
Operator	Digunakan untuk menghitung atau membandingkan nilai Contoh: Operator penjumlahan (+), total + bonus Gaji_bersih > 10000
Ekspresi	Kombinasi sembarang dari variabel, oerpator dan statement yang mengevaluasi bebrapa hasil Contoh: Total = 10; If(total > 10)
Statement	Kumpulan semua elemen-elemen grammer state-ment JavaScript mungkin terdiri atas loop, manipulasi objek dan kondisi Contoh: If(total > 10) then (statement) else (statement)
Objek	Susunan yang mempunyai kumpulan nilai, di mana setiap nilai merefleksikan properties obyeknya.
Fugnsi dan metode-nya	Fungsinya pada JavaScript menyerupai sub-routine atau procedure pada bahasa pemrograman yang lain. Sebuah fungsi adalah kumpulan statement disktri dengan banyak pekerjaan.

G. Memasukkan JAVA Script kedalam HTML

JavaScript adalah pemrograman sisi klien yang akan dijalankan oleh browser dari pengunjung, dan program *JavaScript* biasa ditanamkan didalam halaman web untuk menghasilkan halaman yang dinamis. Untuk mempelajari *JavaScript* sebaiknya anda menguasai dasar-dasar *HTML Script* sehingga akan memudahkan anda untuk menyisipkan program *JavaScript* secara baik dan benar. Ketiklah Contoh berikut dan simpan ke file *Hello.html*

```

<HTML>
<HEAD>

<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
<!-- Menyembunyikan script terhadap browser non-
JavaScript
document.write("Hello world.")
    // akhir dari penyembunyian -->
</SCRIPT>

</HEAD>

</HTML>

```

Sebenarnya ada dua cara menanamkan JavaScript kddalam dokumen HTML anda, yaitu :

1. Mengapit JavaScript tersebut dengan tag<SCRIPT>...</SCRIPT>

Contoh :

```

<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
<!-- Menyembunyikan script terhadap browser non-
JavaScript

```

Perintah-perintah JavaScript anda diketik disini.

```

    // -->
</SCRIPT>

```

2. Menggunakan tag HTML yang menangani event.

Contoh :

```

<A      HREF="http://www.indoprogram.com"
onMouseOver="window.status='Klik disini untuk
mengetahui lebih jauh tentang saya'; return true;"
onMouseOut="window.status="";">Klik disini</A>

```

H. Dengan menggunakan Tag<SCRIPT>

Walaupun *Netscape Navigator* akan mengolah semua teks dalam tag <SCRIPT> sebagai *JavaScript*, tetapi adalah lebih baik melakukan deklarasi LANGUAGE yang menentukan jenis bahasa script yang digunakan. karena ada beberapa bahasa script lainnya untuk HTML, mendeklarasikan jenis bahasa script adalah suatu praktek yang baik. Marilah kita memulai dengan suatu program sederhana yang akan mencetak Hello World.

Contoh :

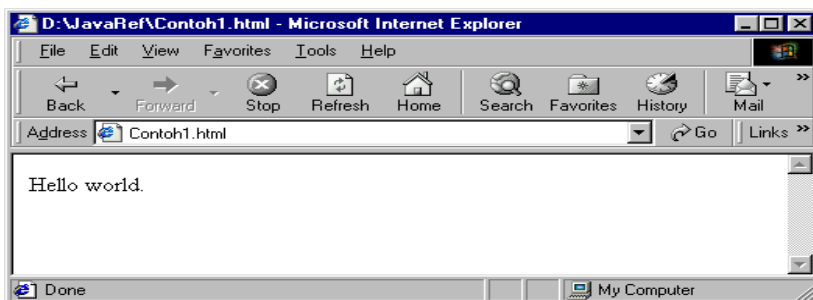
```
<HTML>
<HEAD>

<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
<!-- Menyembunyikan script terhadap browser non-
JavaScript
document.write("Hello world.")
    // akhir dari penyembunyian -->
</SCRIPT>

</HEAD>

</HTML>
```

Hasil:



Contoh diatas menunjukkan program *Javascript* diketik diantara tag<HEAD> dan </HEAD>. Jika contoh *JavaScript* diatas diketikkan diantara tag <BODY>, juga akan memiliki hasil yang sama. Tetapi karena bagian heading akan dibaca terlebih dahulu dibandingkan dengan bagian <BODY>, menempatkan semua fungsi maupun variabel global pada bagian heading adalah praktek pemrograman yang baik. Dan semua perintah *JavaScript* yang berkaitan dengan dokumen ditempatkan pada bagian body HTML.

Perhatian :*Tidak semua browser mampu memproses JavaScript, sehingga untuk menghindari kesalahan penampilan pada browser tersebut, anda perlu mengetikkan JavaScript diantara tag komentar HTML sebagai berikut :*

```
<!-- Menyembunyikan script terhadap browser non-  
JavaScript
```

Perintah-perintah JavaScript anda ketik disini.

```
// akhir dari penyembunyian -->
```

Catatan
Ingat, selalu mengetik JavaScript diantara baris komentar sehingga browser non Java dapat mengabaikannya, hal ini dilakukan karena siapa saja dapat mengunjungi homepage kita di internet dengan berbagai web browser.

I. Dengan menggunakan Event

Menangani Event akan mengubah halaman yang static menjadi lebih dinamis. Event adalah hasil terhadap aksi yang dilakukan oleh pemakai, seperti klik pada mouse, klik pada tombol submit di suatu form, dan keluar dari halaman. Netscape mengenali sejumlah event, tetapi kita tidak akan mendiskusinya sekarang.

Contoh:

```
<FORM>
<INPUT TYPE=BUTTON VALUE="Coba Klik"
onClick="alert('Hello world')">
</FORM>
```

J. Sturktur Kendali Dan Fungsi

Untuk membuat suatu halaman yang dinamis dan interaktif, perancang halaman Web membutuhkan perintah-perintah yang dapat mengatur aliran dari informasi. Berdasarkan hasil komputasi yang telah dilakukan, *JavaScript* akan membuat keputusan jalur mana yang akan dieksekusi. Kita akan membahas tentang perintah kondisi dan loop dalam *JavaScript*.

Walaupun semua kode harus ditulis dalam penanganan event, tetapi hal ini adalah praktek pemrograman yang kurang baik. Sebagai pengantinya, gunakan fungsi, kode akan menjadi lebih modular dan dapat digunakan kembali (reusable).

K. Perintah kondisi

Sebagai tambahan terhadap ekspresi kondisi yang telah dijelaskan bagian sebelumnya. *JavaScript* memiliki suatu perintah kondisi if. Tata cara penulisan dari perintah kondisi tersebut adalah sebagai berikut:

```
if (kondisi1) {

    pernyataan1 }
```

```
[else {

    pernyataan2}]
```

kondisi adalah ekspresi *JavaScript* yang mana hasil evaluasinya memiliki nilai Boolean true atau false. contoh pemakaian statement if:

```

if (n>3) {

    status = true

    if (j != n) j = 0 }

else j = n

```

Perhatian

Bagi programmer C harus berhati-hati dengan evaluasi kondisi pada JavaScript. Suatu kondisi numerik yang menghasilkan nol adalah tidak sama dengan suatu Boolean true pada JavaScript, dan sebaliknya suatu nilai bukan nol tidak sama dengan Boolean false. Pada JavaScript hasil dari suatu kondisi harus data type Boolean.

Jika hanya suatu perintah tunggal, tanda kurawal tidak diperlukan. Contoh berikut adalah perintah yang benar:

```

if (a==b) j=0

else j=1

```

L. Perintah Perulangan

JavaScript mendukung dua struktur loop; perintah *for* dan perintah *while*. Untuk control pada struktur loop, *JavaScript* menyediakan perintah *break* dan *continue*.

a. Perintah *for*

Perintah *for* pada *JavaScript* sama dengan yang ada di *Java* dan C. Perintah *for* mengulang suatu loop sampai kondisi menghasilkan evaluasi true atau loop keluar dengan perintah *break*. Syntax untuk perintah *for* adalah sebagai berikut :

```

for ([ekspresi-awal]; [kondisi]; [ekspresi-
penambah]) {

    pernyataan
}

```

Urutan proses untuk perintah for adalah sebagai berikut:

1. Interpreter menjalankan ekspresi-awal. Ekspresi ini menentukan nilai yang diperlukan untuk kendali perulangan.
2. Kemudian interpreter memeriksa kondisi. Jika true, kendali dilanjutkan ke langkah selanjutnya. Jika false, kendali diarahkan ke perintah setelah perulangan.
3. Kemudian interpreter menjalankan ekspresi-penambah, yang mana melakukan update terhadap variabel-variabel yang digunakan untuk kendali perulangan.
4. Kemudian statement dijalankan dan, jika ditemukan suatu break atau continue, kendali kembali ke langkah 2.

Contoh :

```

<HTML>
<HEAD>

<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
<!-- menyembunyikan script dan browser non-JS
    for (i=1; i<=10; i++) {
        sq=i*i
        document.write("number: " + i + " square: " + sq +
"<BR>")
    }
    // akhir dari penyembunyian -->
</SCRIPT>
</HEAD>
<BODY>

```

```
</BODY>
</HTML>
```

Hasil :

number:	1	square:	1
number:	2	square:	4
number:	3	square:	9
number:	4	square:	16
number:	5	square:	25
number:	6	square:	36
number:	7	square:	49
number:	8	square:	64
number:	9	square:	81
number:	10	square:	100
number:	1	square:	1
number:	2	square:	4
number:	3	square:	9
number:	4	square:	16
number:	5	square:	25
number:	6	square:	36
number:	7	square:	49
number:	8	square:	64
number:	9	square:	81
number:	10	square:	100

b. Perintah while

Perintah while terus mengulangi loop selama kondisi memiliki nilai true. Syntax untuk perintah while adalah sebagai berikut :

```
while (kondisi) {

    pernyataan
}
```

Test kondisi terjadi pada perulangan while yang pertama kali dan pada akhir dari setiap loop. Ketika hasil test mengembalikan false, kendali dilewatkan ke perintah berikutnya setelah loop. Perintah for yang diubah ke suatu while loop.

Contoh:

```
<HTML>
<HEAD>
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
<!-- menyembunyikan script
  i=1
  while (i<=10) {
    sq=i*i
    document.write("number: " + i + "square: " + sq +
"<BR>")
    i++
  }
  // end script hiding -->
</SCRIPT>
</HEAD>
<BODY>
</BODY>
</HTML>
```

Hasil:

number:	1	square:	1
number:	2	square:	4
number:	3	square:	9
number:	4	square:	16
number:	5	square:	25
number:	6	square:	36
number:	7	square:	49
number:	8	square:	64

number:	9	square:	81
number:	10	square:	100
number:	1	square:	1
number:	2	square:	4
number:	3	square:	9
number:	4	square:	16
number:	5	square:	25
number:	6	square:	36
number:	7	square:	49
number:	8	square:	64
number:	9	square:	81
number:	10	square:	100

c. Perintah break

Perintah break menghentikan for atau while loop dan mengembalikan kendali ke perintah berikutnya yang mengikuti loop. Contoh berikut menggambarkan bagaimana menggunakan perintah break:

```
i=0
while (i<10) {
    if (i==3)
        break
    i++
}
```

d. Perintah continue

Seperti perintah break, perintah continue menghentikan interaksi tersebut untuk suatu *for* atau *while loop*; Tetapi tidak keluar dari *loop*; Tetapi melakukan interaksi berikutnya.

- Pada suatu *while loop*, kendali dilewatkan ke condition.
- Pada suatu *for loop*, dilewatkan ke increment-expression.

Berikut ini memperlihatkan bagaimana menggunakan perintah *continue*:

```
i=0
while (i<10) {
  if (i==3)
    continue
  i++
}
```

e. Perintah function

Suatu *function* adalah sekumpulan dari perintah *JavaScript* yang akan mengerjakan tugas tertentu. Fungsi ini dapat dipanggil dari segala titik pada dokumen tersebut dan dipanggil dari event. Format dari perintah *function* adalah sebagai berikut:

```
function FunctionName(argument list) {
  statements
}
```

Contoh:

```
<HTML>
<HEAD>
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript"
<!-- hide the script
function DisplayIt(LineToDisplay) {
document.write(LineToDisplay + "<BR>")
}
// end hiding -->

</SCRIPT>
</HEAD>
<BODY>
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript"
```



```

<!-- hide it
LineToDisplay("Hello World")
// end hiding -->
</SCRIPT>

</BODY>
</HTML>

```

TIP

Karena browser membaca perintah tersebut diapit oleh `<HEAD>...</HEAD>` duluan; adalah praktek yang baik untuk memesan semua variabel global dan semua fungsi pada HEAD dari dokumen. Hal ini mencegah kesalahan seperti `non-initialized variables` dan `undefined functions`

Argumen dari suatu fungsi dapat berupa sembarang tipe data atau objek *JavaScript*. Objek array `functionName.argument[i]` dan `functionName.arguments.length` mengandung nilai jumlah argumen yang dikirim ke fungsi, argumen acuan dengan mendeklarasikan nama-nama variabel. Hal ini memungkinkan sejumlah argumen dilewatkan ke fungsi sebagai suatu argument array. Contoh berikut menunjukkan pemakaian dari suatu variable argument list.

Contoh :

```

<HTML>
<HEAD>
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
<!-- menyembunyikan

```

```

        UnorderList="UL"
        function DisplayList(ListType) {           //
        menampilkan variabel list
            if (ListType="OL" || ListType="UL") {
            // validasi jenis list
            document.write("<" + ListType + ">"    //
            menampilkan jenis list
                for                (var                i=1;
            i<DisplayList.arguments.length; i++)
            document.write("LI"                                +
            DisplayList.arguments[i])
            document.write("</" + ListType + ">") //
            End list
                return true
            }
            else return false
        }
        // akhir dari penyembunyian -->

</SCRIPT>
</HEAD>
<BODY>
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript"
<!-- menyembunyikan
    if (DisplayList(UnorderList, "Bullet 1
text", "Bullet 2 text"))
document.write("<P>List Display</P>")
    else
document.write("<P>Invalid List Type<p>")
    // unhide it -->
</SCRIPT>

</BODY>
</HTML>

```

Contoh diatas menggambarkan beberapa hal yang penting dari suatu fungsi. Suatu variabel global diinisialisasi pada bagian <HEAD>. Perintah var mendeklarasikan i sebagai suatu variabel lokal pada fungsi. Juga ditunjukkan bagaimana perintah return dapat digunakan untuk memastikan fungsi dijalankan dengan baik. Perintah return juga dapat mengembalikan string atau nilai numerik, sebagaimana yang ditunjukkan oleh contoh dibawah ini:

```
function RetExam(a, b) {  
    var x=0  
    x = a+b  
    return x  
}
```

```
TestResult=RetExam(5, 7)
```

Komentar

JavaScript mendukung dua bentuk format untuk komentar:

- Komentar satu baris yang diawali dengan suatu double slash (//)
- Komentar banyak baris yang diawali dengan suatu /* dan diakhiri dengan suatu */

Komentar single-line, dari C++, memperlakukan semua yang dari double slash ke belakang sebagai suatu komentar, berikut ini adalah contoh yang sah untuk suatu komentar single-line :

```
// ini adalah komentar
```

```
if (a=b) c=1 // ini juga adalah komentar
```

Komentar banyak baris mengikuti aturan pada C dan dapat digunakan untuk menandai perintah JavaScript, sebagaimana yang ditunjukkan oleh contoh sebelumnya, adalah satu komentar HTML, baris terakhir membutuhkan dua slash untuk menjaga JavaScript dapat menginterpretasikan baris tersebut.

M. Beberapa Contoh JAVAScript

a. Statusbar dan Scroller

Pernah melihat yang tulisan berputar di status bar browser ? Itu adalah scroller. Tulisan berputar sangat populer dan menarik perhatian bagi pemula, dan bukan merupakan ide yang baik, karena fungsi status bar bukan ditujukan untuk hal tersebut. Menurut anda apa fungsi status bar ?

b. Program Scroller

Berapa banyak baris script yang diperlukan untuk menghasilkan suatu scroller? Jawabnya Dua belas baris.

Fasilitas apa saja yang terdapat pada JavaScript sehingga memungkinkan kita membuat suatu scroller ?

Pertama adalah kemampuan menampilkan tulisan pada status bar dengan:

```
window.status = "Ini akan muncul pada status bar"
```

Kedua adalah adanya fungsi **setTimeout()**. Fungsi ini memiliki dua buah parameter. Parameter pertama adalah string yang merupakan perintah JavaScript yang akan diaktifkan dan parameter kedua adalah jumlah milidetik untuk mengaktifkan perintah tersebut.

Tulisan berputar pada dasarnya adalah suatu fungsi, yang pada pada setiap aksi, memindahkan tulisan pada scrollbar sedikit ke kiri dan kemudian memanggil **setTimeout()** untuk mengaktifkan kembali dirinya setelah suatu interval waktu tertentu.

Berikut ini adalah kode lengkap untuk menghasilkan scroller.

```

<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
  <!-- Start of scroller script
  var scrollCounter = 0;
  var scrollText   = "Teks yang anda inginkan, misalnya Viva
Indoprog";
  var scrollDelay   = 70;
  var i = 0;

  while (i ++ < 140)
    scrollText = " " + scrollText;

  function Scroller()
  {
    window.status = scrollText.substring(scrollCounter++,
      scrollText.length);
    if (scrollCounter == scrollText.length)
      scrollCounter = 0;
    setTimeout("Scroller()", scrollDelay);
  }

  Scroller();
  // End of scroller script -->
</SCRIPT>

```

Fungsi lainnya yang kita gunakan adalah **substring()**, yang mana merupakan metode dari objek string. Jika `name="JavaScript"`, maka `name.substring(4,9)` akan mengembalikan "Script". Sudahkah anda mengerti garis besarnya ?

c. Membuat tulisan berputar pada halaman anda

Jika pemrograman bukan merupakan bidang anda, dan anda menginginkan scroller diatas, maka duplikasi saja kode diatas ke file HTML anda, dan letakkan di antara tag `<HEAD>` dan

</HEAD> serta ubah **scrollText** dan **scrollDelay** variabel pada baris 4 & 5 sesuai dengan kebutuhan anda.

d. Fungsi Date Time

Selamat Sore Selamat Pagi Untuk memudahkan penanganan tanggal dan waktu, JavaScript menyediakan Objek Date didalamnya. Suatu variabel Date harus dideklarasikan terlebih dahulu sebelum kita dapat menggunakannya. Pendeklarasian Objek Date dapat menggunakan statement JavaScript berikut ini.

```
dateVar = new Date();
```

Contoh diatas akan membuat suatu variabel dengan nama dateVar dan mengisinya dengan tanggal dan waktu sekarang. Jika anda ingin menentukan tanggal dan waktu lainnya, anda dapat menggunakan salah satu cara penulisan berikut.

```
dateVar = new Date("month day, year  
hours:minutes:seconds")  
dateVar = new Date(year, month, day)  
dateVar = new Date(year, month, day, hours, minutes,  
seconds)
```

e. Metode dari Object Date

Metode-metode yang paling banyak digunakan pada objek tanggal adalah sebagai berikut.

```
getYear()  
dateVar.getYear() mengembalikan nilai seperti 99 sesuai  
dengan tahun dari dateVar.  
getMonth()  
mengembalikan nilai antara 0 dan 11 sesuai dengan tanggal  
January s/d December.  
getDate()  
mengembalikan nomor hari dari bulan.
```

getDay()

mengembalikan nomor hari dari minggu. Nol untuk Minggu, satu untuk Senin dan seterusnya.

getHours()

mengembalikan angka antara 0 dan 23 menentukan jam dari hari.

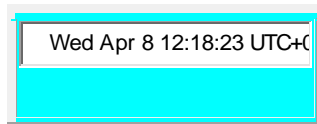
Anda mungkin pernah mengunjungi situs yang dapat menyapa *Selamat Pagi* atau *Selamat Malam* tergantung pada waktu kunjungan anda. Hal ini dapat dilakukan dengan memeriksa waktu sekarang dan sisipkan sapaan dengan menggunakan fungsi `document.write()`. Kode berikut ini dapat melakukan hal tersebut. Sisipkan kode tersebut dalam HTML file pada posisi dimana anda ingin sapaan tersebut muncul.

```
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
<!-- Menyembunyikan kode dari browser non-js
    currentTime = new Date();
    if (currentTime.getHours() < 12)
document.write("Selamat Pagi");
    else if (currentTime.getHours() < 17)
document.write("Selamat Sore");
    else document.write("Selamat Sore");

    // akhir dari penyembunyian -->
</SCRIPT>
```

f. Membuat Jam Digital

Berikut ini adalah suatu contoh program jam digital dengan JavaScript.



Kode-nya adalah sebagai berikut..

```
<TABLE BORDER=4 BGCOLOR=CYAN>
<TR><TD>
<FORM NAME="clock_form">
<INPUT TYPE=TEXT NAME="clock" SIZE=26>
</FORM>

<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
<!-- Hide from non JavaScript browsers
        function clockTick()
        {
            currentTime = new Date();
document.clock_form.clock.value = " "+currentTime;
document.clock_form.clock.blur();
            setTimeout("clockTick()", 1000);
        }
clockTick();
        // End of clock -->
</SCRIPT>
</TD></TR>
</TABLE>
```

Fungsi `setTimeout()` telah didiskusikan pada Scroller. Metode `blur()` digunakan untuk memindahkan focus dari textbox Jam.

g. Menampilkan Icon New-Item

Ketika anda menambahkan atau melakukan modifikasi tertentu pada situs anda, anda sering ingin menempatkan suatu icon (*new*) disampingnya, sehingga pengunjung dengan mudah dapat menemukan hal-hal yang baru tersebut. Tentu saja icon tersebut ditampilkan untuk suatu periode waktu tertentu dan kemudian

dihilangkan. Pekerjaan tersebut menjadi tidak efektif bila anda melakukan modifikasi situs secara berkala atau situs anda cukup besar.

Dengan menggunakan *JavaScript*, adalah memungkinkan untuk memprogram HTML yang menampilkan icon new untuk suatu periode waktu tertentu. Anda dapat menulis suatu fungsi JavaScript yang mana berfungsi membandingkan waktu sekarang dengan waktu kadaluarsa yang telah ditetapkan, atau dengan kata lain sisipkan icon new hanya jika tanggal sekarang belum mencapai tanggal kadaluarsa. Berikut ini kodenya:

```
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
<!-- Hide code from non-js browsers
function newItem(expiryDate)
{
    exp = new Date(expiryDate);
    cur = new Date();
    if (cur.getTime() < exp.getTime())
document.write("&lt;IMG SRC=\"new.gif\" WIDTH=31
    HEIGHT=12 BORDER=0 ALT=\"new\">");
}
// end hiding -->
</SCRIPT>
```

Biasanya, fungsi seperti ini didefinisikan antara bagian `<HEAD>` dan `</HEAD>` pada HTML. Ganti nama `new.gif` ke nama dari image anda dan modifikasi atribut `WIDTH` dan `HEIGHT` ke ukuran yang sesuai. Sekarang dimana saja anda ingin meletakkan icon new tersebut, sisipkan kode berikut:

```
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
<!--
newItem("10/1/2000");
// -->
```

</SCRIPT>

Icon akan menampilkan tanggal yang mana anda tentukan sebagai parameter untuk newItem().

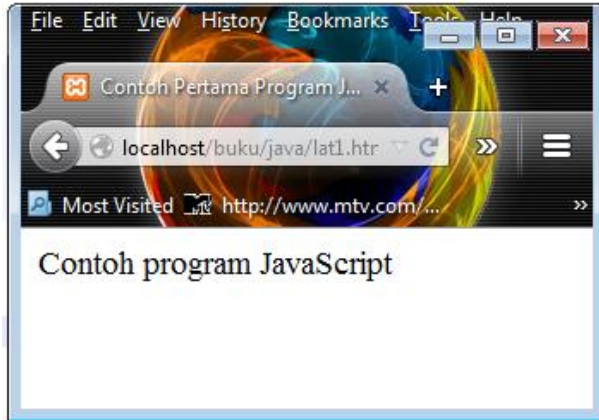
LATIHAN DASAR JavaScript

Latihan 1 :

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Contoh Pertama Program
JavaScript</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<SCRIPT LANGUAGE = "JavaScript">
<!-- mencegah browser lama menampilkan isi
program

document.write ("Contoh program JavaScript")

<!-- akhir skrip -->
</SCRIPT>
</BODY>
</HTML>
```



Latihan 2 :

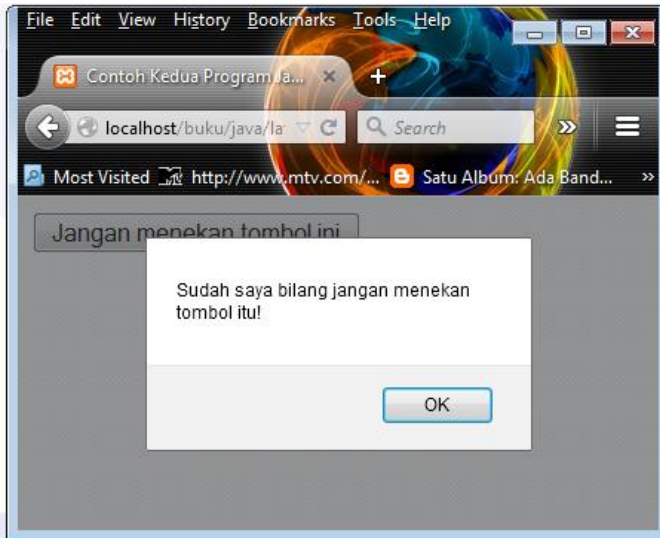
```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Contoh Kedua Program
JavaScript</TITLE>
<SCRIPT LANGUAGE = "JavaScript">
<!--

function evTekan ()
{
    alert ("Sudah saya bilang jangan menekan tombol
itu!");
}

//-->
</SCRIPT>
</HEAD>
<BODY>
<FORM>
```

```
<INPUT TYPE = "button" VALUE = " Jangan  
menekan tombol ini "  
onClick="evTekan ()">
```

```
</FORM>  
</BODY>  
</HTML>
```



Latihan 3 :

```
<HTML>  
<HEAD>  
<TITLE>Menangani Perbedaan Versi  
JavaScript</TITLE>  
</HEAD>  
<BODY>  
<SCRIPT LANGUAGE = "JavaScript">  
<!--
```

```
document.write("<PRE>");
document.write("Baris ini akan dijalankan oleh\n"
+
"Netscape Navigator 2, 3, dan 4\n" +
"serta Internet Explorer 3");
```

```
//-->
</SCRIPT>
<SCRIPT LANGUAGE = "JavaScript1.1">
<!--
```

```
document.write("<HR>");
document.writeln("Baris ini <I>hanya<I> akan
dijalankan\n" +
"oleh Netscape Navigator 3 dan 4 serta\n" +
"Internet Explorer 3 (+ engine JScript 2.0)");
```

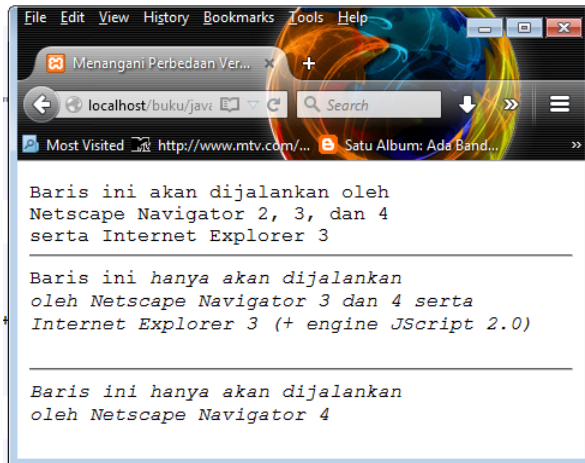
```
//-->
</SCRIPT>
<SCRIPT LANGUAGE = "JavaScript1.2">
<!--
```

```
document.write("<HR>");
document.write("Baris ini <I>hanya<I> akan
dijalankan\n" +
"oleh Netscape Navigator 4");
```

```
//-->
</SCRIPT>
<SCRIPT LANGUAGE = "JavaScript">
<!--
```

```
document.writeln("</PRE>");
```

```
//-->  
</SCRIPT>  
</BODY>  
</HTML>
```



Soal : 1.

Dengan menggunakan JavaScript, buatlah halaman HTML seperti yang terlihat pada Gambar dibawah :



Penyelesaian soal 1

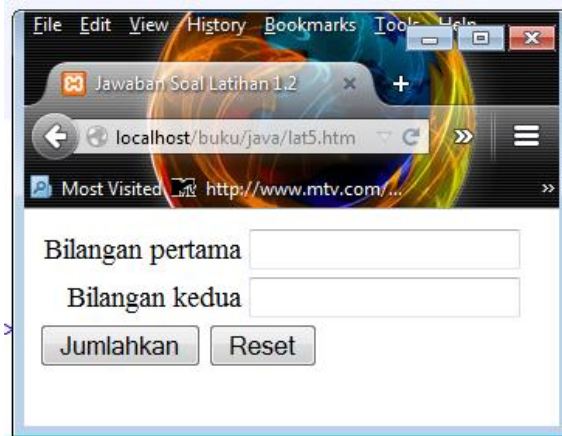
```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Jawaban Soal Latihan 1.1</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<SCRIPT LANGUAGE = "JavaScript">
<!--

document.write("<CENTER><H1>");
document.write("Jawaban Soal Latihan 1.1");
document.write("</H1></CENTER>");
document.write("<HR>");
document.write("<A
HREF=http://www.w3.org>http://www.w3.org</A>");
document.write(" adalah situs milik Konsorsium World
Wide Web");

//-->
</SCRIPT>
</BODY>
</HTML>
```

Soal .2.

Buatlah halaman HTML yang mempunyai dua buah kotak teks dan sebuah tombol (lihat gambar dibawah). Dengan bantuan JavaScript, buatlah program agar saat pengguna menekan tombol, pada layar muncul kotak dialog yang memberitahu pengguna hasil penjumlahan bilangan pada kotak teks pertama dan teks kedua.



Penyelesaian soal 2.

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Jawaban Soal Latihan 1.2</TITLE>
<SCRIPT language = "JavaScript">
<!--
```

```
function evTekan ()
{
    var Bil1 = parseFloat
    (document.fmForm.Bilangan1.value);
    if (isNaN (Bil1))
        Bil1 = 0.0;

    var Bil2 = parseFloat
    (document.fmForm.Bilangan2.value);
    if (isNaN (Bil2))
        Bil2 = 0.0;

    var Hasil = Bil1 + Bil2;
    alert ("Hasil penjumlahan = " + Hasil);
}
```



```
//-->
</SCRIPT>
</HEAD>
<BODY>
<FORM NAME = "fmForm">

<TABLE>
<TR>
<TD><DIV ALIGN=right><DT>Bilangan
pertama</DT></DIV></TD>
<TD><INPUT TYPE="text"
NAME=Bilangan1></TD>
</TR>

<TR>
<TD><DIV ALIGN=right><DT>Bilangan
kedua</DT></DIV></TD>
<TD><INPUT TYPE="text"
NAME=Bilangan2></TD>
</TR>
</TABLE>

<INPUT TYPE="button" VALUE="Jumlahkan"
onClick="evTekan ()">
<INPUT TYPE="reset" VALUE="Reset"></P>

</FORM>
</BODY>
</HTML>
```

Latihan 4

```
<HTML>
<HEAD>
```

```
<TITLE>Beberapa Contoh Fungsi</TITLE>
<SCRIPT LANGUAGE = "JavaScript">
<!--
```

```
function Halo ()
{
  document.writeln ("Halo, saya adalah fungsi
sederhana");
}
```

```
function Tulis (str)
{
  document.writeln (str);
}
```

```
function Tambah (a, b)
{
  return (a + b);
}
```

```
//-->
</SCRIPT>
</HEAD>
<BODY>
<SCRIPT LANGUAGE = "JavaScript">
<!--
```

```
document.writeln ("<PRE>");
Halo ();
```

```
Tulis ("Ini adalah fungsi dengan parameter");
```

```
var A = Tambah (10, 20);
Tulis (A);
```

```
document.writeln("</PRE>");
```

```
//-->  
</SCRIPT>  
</BODY>  
</HTML>
```



Latihan 5

```
<HTML>
```

```
<HEAD>
```

```
<TITLE>Menangani Kejadian</TITLE>
```

```
<SCRIPT LANGUAGE = "JavaScript">
```

```
<!--
```

```
function evLoad ()
```

```
{
```

```
    alert ("Halaman ini menyajikan contoh\n" +  
           "penanganan kejadian pada JavaScript.\n\n" +  
           "Selamat belajar!!!");
```

```
}
```

```
function evClick ()
```

```

{
    alert ("Anda bernama " +
document.fmForm.txNama.value +
        "\nAnda tinggal di " +
document.fmForm.txAlamat.value);
}

//-->
</SCRIPT>
</HEAD>
<BODY onLoad = "evLoad ()">
<FORM NAME = "fmForm">

<TABLE BORDER=0>
<TR>
<TD>Nama:</TD>
<TD><INPUT TYPE = "text" NAME = "txNama"
        SIZE = 25 MAXLENGTH = 30></TD>
</TR>

<TR>
<TD>Alamat:</TD>
<TD><INPUT TYPE = "text" NAME = "txAlamat"
        SIZE = 35 MAXLENGTH = 40></TD>
</TR>
</TABLE>
<HR>

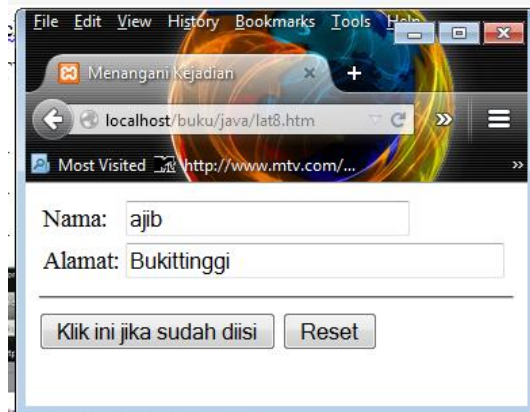
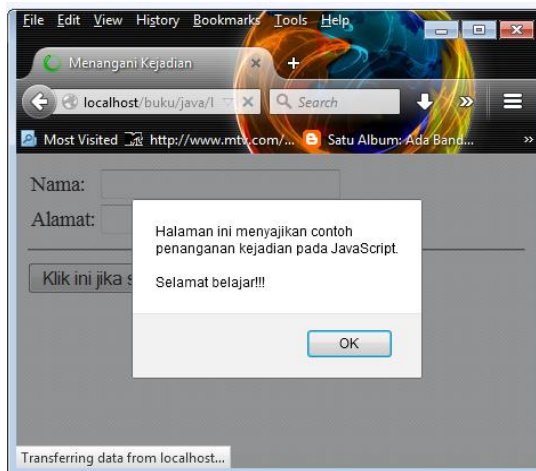
<INPUT TYPE = "button" VALUE = " Klik ini jika sudah
diisi "
        onClick = "evClick ()">
<INPUT TYPE = "reset" VALUE = " Reset ">

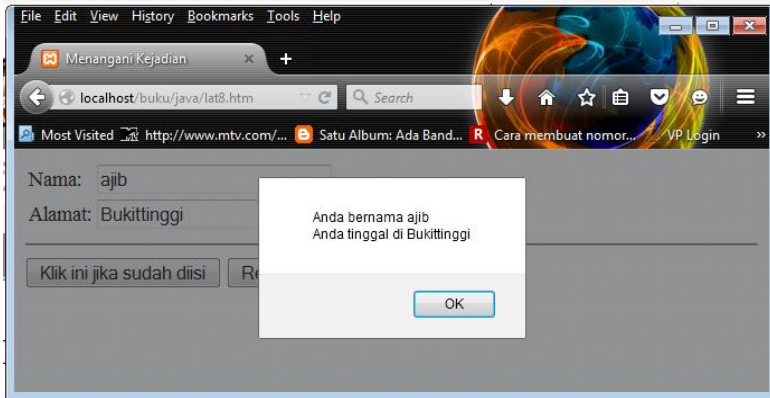
</FORM>

```

</BODY>

</HTML>





Latihan 6

<HTML>

<HEAD>

<TITLE>Model Kejadian JavaScript 1.2</TITLE>

<!-- Hanya bisa dijalankan pada browser yang

<!-- mendukung JavaScript 1.2 -->

<SCRIPT LANGUAGE = "JavaScript1.2">

<!--

function Klik (e)

{

 alert ("Anda baru saja mengklik titik\n" +
 "(" + e.x + " , " + e.y + ")");

 return true;

}

window.captureEvents (Event.CLICK);

window.onClick = Klik;

//-->

</SCRIPT>

</HEAD>

<BODY>

Halaman satu

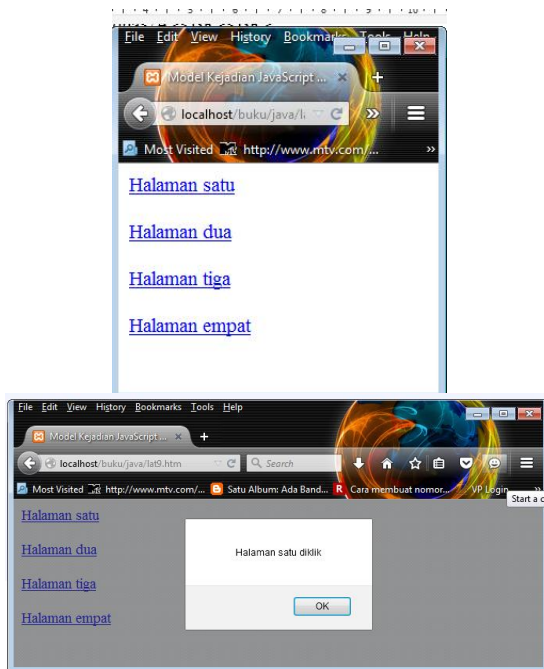
Halaman dua

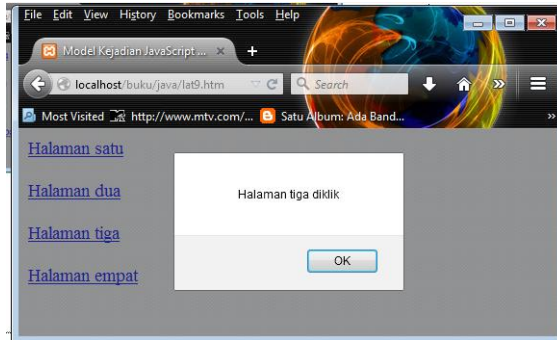
Halaman tiga

Halaman empat

</BODY>

</HTML>





Soal : 3

Bagimanakah keluaran program di bawah ini :

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Soal Latihan 4.1</TITLE>
<SCRIPT LANGUAGE = "JavaScript">
<!--

var Global = 0;
var Lokal = 0;

function UbahVariabel ()
{
    var Lokal;
    Global  = 100;
    Lokal   = 100;

    document.writeln ("Di dalam fungsi
    UbahVariabel");
    document.writeln ("Global = " + Global);
    document.writeln ("Lokal = " + Lokal + "\n");
}
```



```
function TulisVariabel (str)
{
    document.writeln (str);
    document.writeln ("Global = " + Global);
    document.writeln ("Lokal = " + Lokal);
    document.writeln (" ");
}
```

```
function TukarVariabel (a, b)
{
    var temp = a;
    a = b;
    b = temp;
}
```

```
//-->
</SCRIPT>
</HEAD>
```

```
<BODY>
<SCRIPT LANGUAGE = "JavaScript">
<!--
```

```
document.writeln ("<PRE>");
```

```
Global = 75;
Lokal = 25;
TulisVariabel ("Keadaan mula-mula");
```

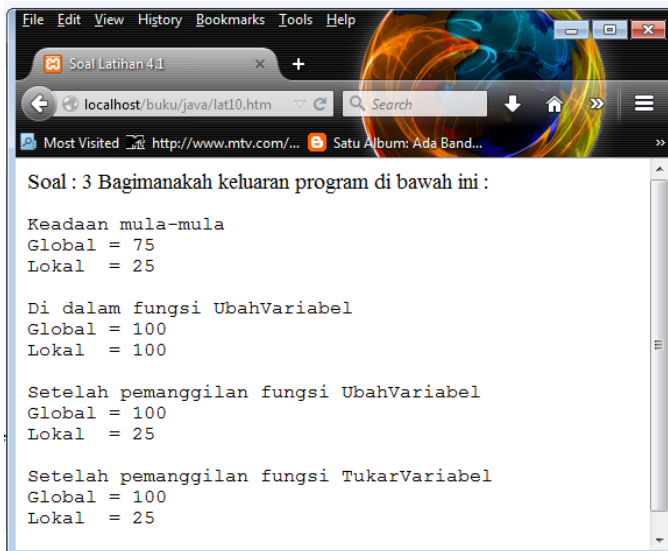
```
UbahVariabel ();
TulisVariabel ("Setelah pemanggilan fungsi
UbahVariabel");
```

```
TukarVariabel (Global, Lokal);
```

```
TulisVariabel ("Setelah pemanggilan fungsi  
TukarVariabel");
```

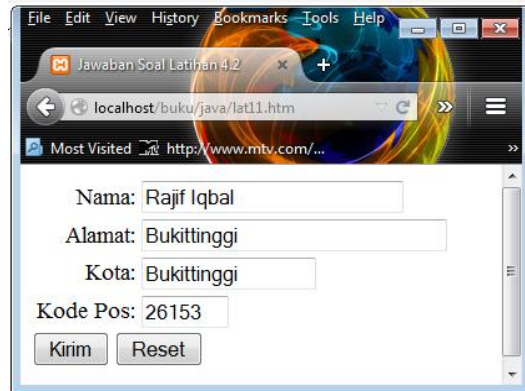
```
document.writeln ("</PRE>");
```

```
//-->  
</SCRIPT>  
</BODY>  
</HTML>
```



Soal 4.

Buatlah halaman yang mempunyai form seperti gambar dibawah ini (empat kotak teks, tombol Submit, dan tombol Reset). Kotak teks Nama harus diisi sebelum pengguna mengirim halaman ini (dengan tombol Submit). Bila pengguna mengosongkan kotak teks Nama, pada layar akan tampil kotak dialog dan form tidak jadi dikirim:



Penyelesaian :

```
<HTML>
```

```
<HEAD>
```

```
<TITLE>Jawaban Soal Latihan 4.2</TITLE>
```

```
<SCRIPT LANGUAGE = "JavaScript">
```

```
<!--
```

```
function evKirim ()
```

```
{
```

```
    var nama = document.fmForm.txNama.value;
```

```
    if ((nama == null) || (nama == ""))
```

```
    {
```

```
        alert ("Anda belum mengisi nama!");
```

```
    document.fmForm.txNama.focus ();
```

```
        return false;
```

```
    }
```

```
    return true;
```

```
}
```

```
//-->
```

```
</SCRIPT>
```

```
</HEAD>
```

```

<BODY>
<FORM NAME = "fmForm" onSubmit = "return
evKirim ()">
<TABLE>

<TR>
<TD><DIV ALIGN=right>Nama:</DIV></TD>
<TD>
<INPUT TYPE = "text" NAME = "txNama"
      SIZE = 25 MAXLENGTH = 30>
</TD>
</TR>

<TR>
<TD><DIV ALIGN=right>Alamat:</DIV></TD>
<TD>
<INPUT TYPE = "text" NAME = "txAlamat"
      SIZE = 30 MAXLENGTH = 40>
</TD>
</TR>

<TR>
<TD><DIV ALIGN=right>Kota:</DIV></TD>
<TD>
<INPUT TYPE = "text" NAME = "txKota"
      SIZE = 15 MAXLENGTH = 20>
</TD>
</TR>

<TR>
<TD><DIV ALIGN=right>Kode
Pos:</DIV></TD>
<TD>
<INPUT TYPE = "text" NAME = "txKodePos"

```

```
        SIZE = 5 MAXLENGTH = 5>
</TD>
</TR>

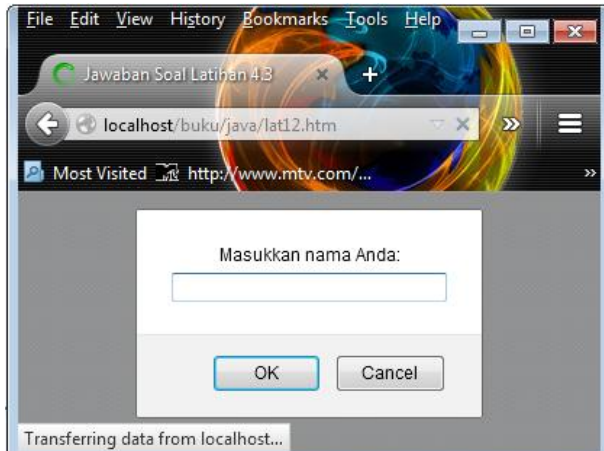
</TABLE>

<INPUT TYPE = "submit" VALUE = "Kirim">
<INPUT TYPE = "reset" VALUE = "Reset">

</FORM>
</BODY>
</HTML>
```

Soal 5.

Buatlah sebuah halaman yang saat pertama kali dimuat menampilkan kotak seperti yang terlihat pada Gambar dibawah. Pada saat kotak isian ini ditampilkan, jendela browser masih kosong. Setelah pengguna mengisikan namanya pada kotak isian, jendela browser baru berisi teks. Tambahkan juga teks “Selamat datang [nama_pengguna;” dengan nama_pengguna adalah teks yang dimasukkan pengguna pada kotak isian. Untuk jelasnya lihat gambar dibawah:



Penyelesaian :

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Jawaban Soal Latihan 4.3</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<SCRIPT LANGUAGE = "JavaScript">
<!--
var nama = "";
```

```
// Selama pengguna belum mengisi namanya
// tanyakan terus namanya!
while ((nama == null) || (nama == ""))
{
    nama = prompt ("Masukkan nama Anda:", "");
    if ((nama == null) || (nama == ""))
        alert ("Anda belum memasukkan nama Anda");
}

document.writeln ("<H1>Jawaban Soal Latihan
4.3</H1><HR>");
document.writeln ("Selamat datang <B>" + nama +
"</B>.");

//-->
</SCRIPT>

<BR>Halaman ini menyajikan contoh bagaimana
meminta masukan
dari pengguna sebelum suatu halaman
ditampilkan.
</FORM>
</BODY>
</HTML>
```

Soal 6

Dengan menggunakan objek dan array yang telah Anda buat pada soal 5.1 di atas, buatlah halaman HTML yang berisi formulir pemesanan buku. Lihat gambar di bawah ini, adalah salah satu contoh halaman yang dimaksud :

Formulir Pemesanan Buku

Tip dan Trik Pemrograman Delphi ▼
 Klik ini untuk memilih buku

Judul	Eksemplar	Harga satuan	Total Harga
Pemrograman Borland C++ 4 x Jilid 2	13	34000	442000
Pemrograman Borland Delphi	6	27500	165000
Tip dan Trik Pemrograman Delphi	3	10000	30000
Total:	22		637000

Klik ini jika sudah selesai Reset

Penyelesaian :

```
<HTML>
```

```
<HEAD>
```

```
<TITLE>Jawaban Soal Latihan 5.2</TITLE>
```

```
<SCRIPT LANGUAGE = "JavaScript">
```

```
<!--
```

```
var IsNetscape = (navigator.appName.indexOf  
("Netscape") != -1);
```

```
// -----
```

```
// Objek buku
```

```
// -----
```

```
function initBuku (judul, penulis, harga)
```

```
{
```

```
  this.Judul = judul;
```

```
  this.Penulis = penulis;
```

```
  this.Harga = harga;
```

```
}
```



```

// -----
// Objek array buku
// -----
function initArray ()
{
this.panjang = initArray.arguments.length;
this.Tambah = TambahArray;

    for (var i = 1; i <= this.panjang; i++)
        this[i] = initArray.arguments[i - 1];
}

function TambahArray (judul, penulis, harga)
{
    var obj = new initBuku (judul, penulis, harga);
    this[++this.panjang] = obj;
}

// -----
// Inisialisasi variabel dan objek
// -----
var Buku = new initArray ();

Buku.Tambah ("Pemrograman Borland C++ 4.x Jilid
1",
            "Amrizal, Ch", 29750);
Buku.Tambah ("Pemrograman Borland C++ 4.x Jilid
2",
            "Sandy Putra Ch", 34000);
Buku.Tambah ("Pemrograman Borland Delphi",
            "Antony Pranata", 27500);
Buku.Tambah ("Tip dan Trik Pemrograman
Delphi",
            "Antony Pranata", 10000);

```

```

var offset = 2; // indeks dari kotak teks isian

// Menghitung total harga
function HitungTotal ()
{
  with (document.forms[0])
  {
    var JumlahEks = 0; // jumlah eksemplar
    var JumlahHarga = 0; // jumlah total harga

    for (var i = offset; i < offset + 12; i += 4)
    {
      var eks  = parseInt (elements[i + 1].value);
      if (isNaN (eks))
        eks = 0;

      var harga = parseInt (elements[i + 2].value);
      if (isNaN (harga))
        harga = 0;

      JumlahEks  += eks;
      JumlahHarga += (eks * harga);

      if ((eks == 0) || (harga == 0))
        elements[i + 3].value = "";
      else
        elements[i + 3].value = eks * harga;
    }
    txE0.value = JumlahEks;
    txT0.value = JumlahHarga;
  }
}

// -----

```

```

// Menangani kejadian-kejadian
// -----
function evPilih ()
{
    with (document.forms[0])
    {
        // Mencari buku yang dipilih pengguna
        var str =
lbBuku.options[lbBuku.selectedIndex].text;
        var pilih = lbBuku.selectedIndex + 1;
        var Penuh = true;

        // Mencari kotak teks yang masih kosong
        for (var i = offset; i < offset + 12; i += 4)
        {
            if ((elements[i].value == null) ||
                (elements[i].value == ""))
            {
                // Jika kosong, tambahkan di sini
                elements[i].value = Buku[pilih].Judul;
                elements[i + 1].value = "1";
                elements[i + 2].value = Buku[pilih].Harga;
                Penuh = false;
                break;
            }
            else if (elements[i].value == str)
            {
                // Jika sudah isi, tambah jumlah eksemplar
                elements[i + 1].value =
                    parseInt(elements[i + 1].value) + 1;
                Penuh = false;
                break;
            }
        }
    }
}

```

```

}

// Jika kolom isian sudah penuh tampilkan pesan
if (Penuh)
{
    alert ("Formulir isian sudah penuh");
    return;
}

// Menghitung total harga
HitungTotal ();
}

```

```

/* Properti value disimpan pada variabel str
saat kotak teks menerima fokus masukan.

```

Pada saat kotak teks kehilangan fokus masukan, properti value diberi lagi dengan str.

Tujuannya adalah agar isi dari kotak teks (Judul, Harga, dan Total) tidak bisa diubah-ubah oleh pengguna.

*** AWAS: Pada Internet Explorer 3, hal ini tidak dapat dilakukan (karena kejadian Focus dibangkitkan terlebih dulu daripada Blur) ***

```

*/
function evFocus (obj)
{
    if (IsNetscape)
    obj.defaultValue = obj.value;
}

function evBlur (obj)

```

```

{
    if (IsNetscape)
        obj.value = obj.defaultValue;
}

//-->
</SCRIPT>
</HEAD>
<BODY>
<CENTER>
<H1>Formulir Pemesanan Buku</H1>
<FORM = "fmForm">

<SELECT NAME = "lbBuku">
<OPTION SELECTED>Pemrograman Borland C++
4.x Jilid 1
<OPTION>Pemrograman Borland C++ 4.x Jilid 2
<OPTION>Pemrograman Borland Delphi
<OPTION>Tip dan Trik Pemrograman Delphi
</SELECT><BR>

<INPUT TYPE = "button"
    VALUE = " Klik ini untuk memilih buku "
    onClick = "evPilih ()">
<HR>

<TABLE BORDER = 0>
<TR>
<TD><B>Judul</B></TD>
<TD><B>Eksemplar</B></TD>
<TD><B>Harga satuan</B></TD>
<TD><B>Total Harga</B></TD>
</TR>

```

```

<TR>
<TD><INPUT  TYPE  =  "text"  SIZE  =  40
MAXLENGTH = 50
        onFocus = "evFocus (this)"
        onBlur = "evBlur (this)">
</TD>
<TD><INPUT  TYPE  =  "text"  SIZE  =  5
MAXLENGTH = 5
        onBlur = "HitungTotal ()"></TD>
<TD><INPUT  TYPE  =  "text"  SIZE  =  10
MAXLENGTH = 10
        onFocus = "evFocus (this)"
        onBlur = "evBlur (this)">
</TD>
<TD><INPUT  TYPE  =  "text"  SIZE  =  10
MAXLENGTH = 10
        onFocus = "evFocus (this)"
        onBlur = "evBlur (this)">
</TD>
</TR>

<TR>
<TD><INPUT  TYPE  =  "text"  SIZE  =  40
MAXLENGTH = 50
        onFocus = "evFocus (this)"
        onBlur = "evBlur (this)">
</TD>
<TD><INPUT  TYPE  =  "text"  SIZE  =  5
MAXLENGTH = 5
        onBlur = "HitungTotal ()"></TD>
<TD><INPUT  TYPE  =  "text"  SIZE  =  10
MAXLENGTH = 10
        onFocus = "evFocus (this)"
        onBlur = "evBlur (this)">

```

```

</TD>
<TD><INPUT TYPE = "text" SIZE = 10
MAXLENGTH = 10
        onFocus = "evFocus (this)"
        onBlur = "evBlur (this)">
</TD>
</TR>

<TR>
<TD><INPUT TYPE = "text" SIZE = 40
MAXLENGTH = 50
        onFocus = "evFocus (this)"
        onBlur = "evBlur (this)">
</TD>
<TD><INPUT TYPE = "text" SIZE = 5
MAXLENGTH = 5
        onBlur = "HitungTotal ()"></TD>
<TD><INPUT TYPE = "text" SIZE = 10
MAXLENGTH = 10
        onFocus = "evFocus (this)"
        onBlur = "evBlur (this)">
</TD>
<TD><INPUT TYPE = "text" SIZE = 10
MAXLENGTH = 10
        onFocus = "evFocus (this)"
        onBlur = "evBlur (this)">
</TD>
</TR>

<TR>
<TD><B>Total:</B></TD>
<TD><INPUT TYPE = "text" NAME = "txE0"
SIZE = 5 MAXLENGTH = 5
        onFocus = "evFocus (this)"

```

```

        onBlur = "evBlur (this)">
</TD>
<TD></TD>
<TD><INPUT TYPE = "text" NAME = "txT0"
        SIZE = 10 MAXLENGTH = 10
        onFocus = "evFocus (this)"
        onBlur = "evBlur (this)">
</TD>
</TR>
</TABLE>
<HR>
<INPUT TYPE = "button"
        VALUE = " Klik ini jika sudah selesai ">
<INPUT TYPE = "reset" VALUE = "Reset">

</FORM>
</CENTER>
</BODY>
</HTML>

```

Latihan 7

```

<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Menggunakan Objek Date</TITLE>
<SCRIPT LANGUAGE = "JavaScript">
<!--

function evTekan ()
{
    // Mengambil informasi tanggal dari masing-
    masing
    // elemen form

```



```

var dd = parseInt
(document.fmForm.txITanggal.value);
var mm = parseInt
(document.fmForm.txIBulan.value) - 1;
var yy = parseInt
(document.fmForm.txITahun.value);

```

```

// Menciptakan instan objek Date
var Tanggal = new Date (yy, mm, dd);
// Menuliskan informasi hari
var buffer = Tanggal.getDay ();
with (document.fmForm.txOHari)
{
    if (buffer == 0) value = "Minggu";
    else if (buffer == 1) value = "Senin";
    else if (buffer == 2) value = "Selasa";
    else if (buffer == 3) value = "Rabu";
    else if (buffer == 4) value = "Kamis";
    else if (buffer == 5) value = "Jumat";
    else if (buffer == 6) value = "Sabtu";
}

```

```

// Menuliskan informasi tanggal
document.fmForm.txOTanggal.value =
Tanggal.getDate ();

```

```

// Menuliskan informasi bulan
buffer = Tanggal.getMonth ();
with (document.fmForm.txOBulan)
{
    if (buffer == 0) value = "Januari";
    else if (buffer == 1) value = "Februari";
    else if (buffer == 2) value = "Maret";
    else if (buffer == 3) value = "April";
}

```

```

else if (buffer == 4) value = "Mei";
else if (buffer == 5) value = "Juni";
else if (buffer == 6) value = "Juli";
else if (buffer == 7) value = "Agustus";
else if (buffer == 8) value = "September";
else if (buffer == 9) value = "Oktober";
else if (buffer == 10) value = "November";
else if (buffer == 11) value = "Desember";
}

// Menuliskan informasi tahun
document.fmForm.txOTahun.value =
Tanggal.getYear ();

// Menghitung selisih tanggal dengan hari ini
var jumlahms = 1000.0 * 60.0 * 60.0 * 24.0;
var now = new Date ();
buffer = Date.parse (Tanggal.toGMTString ()) -
        Date.parse (now.toGMTString ());

document.fmForm.txOSelisih.value =
    Math.ceil (buffer / jumlahms) + " hari";
}

//-->
</SCRIPT>
</HEAD>
<BODY>
<FORM NAME = "fmForm">

<TABLE BORDER=0 >
<TR>
<TD><DIV ALIGN=right>Tanggal (1 -
31):</DIV></TD>

```

```
<TD><INPUT TYPE = "text" NAME = "txITanggal"
SIZE = 5></TD>
</TR>
```

```
<TR>
<TD><DIV ALIGN=right>Bulan (1 -
12):</DIV></TD>
<TD><INPUT TYPE = "text" NAME = "txIBulan"
SIZE = 5></TD>
</TR>
```

```
<TR>
<TD><DIV ALIGN=right>Tahun (1970 -
2037):</DIV></TD>
<TD><INPUT TYPE = "text" NAME = "txITahun"
SIZE = 5></TD>
</TR>
</TABLE>
```

```
<INPUT TYPE = "button" VALUE = " Tekan ini "
onClick = "evTekan ()">
<INPUT TYPE = "reset" VALUE = " Reset ">
```

<HR>
Berikut ini adalah informasi tanggal yang Anda masukkan:

```
<TABLE BORDER=0 >
<TR>
<TD><DIV ALIGN=right>Hari:</DIV></TD>
<TD><INPUT TYPE = "text" NAME = "txOHari"
SIZE = 10></TD>
</TR>
```

```
<TR>
```

```

<TD><DIV ALIGN=right>Tanggal:</DIV></TD>
<TD><INPUT TYPE = "text" NAME = "txOTanggal"
SIZE = 5></TD>
</TR>

<TR>
<TD><DIV ALIGN=right>Bulan:</DIV></TD>
<TD><INPUT TYPE = "text" NAME = "txOBulan"
SIZE = 15></TD>
</TR>

<TR>
<TD><DIV ALIGN=right>Tahun:</DIV></TD>
<TD><INPUT TYPE = "text" NAME = "txOTahun"
SIZE = 5></TD>
</TR>

<TR>
<TD>Selisih dengan hari ini:</TD>
<TD><INPUT TYPE = "text" NAME = "txOSelisih"
SIZE = 25></TD>
</TR>
</TABLE>
</FORM>
</BODY>
</HTML>

```

Tampilan hasil:

File Edit View History Bookmarks Tools Help

Menggunakan Objek Date

localhost/buku/java/lat14.htm

Search

Most Visited http://www.mtv.com/... Satu Album: Ada Band... Cara membuat nomor...

Tanggal (1 - 31):

Bulan (1 - 12):

Tahun (1970 - 2037):

Berikut ini adalah informasi tanggal yang Anda masukkan:

Hari:

Tanggal:

Bulan:

Tahun:

Selisih dengan hari ini:

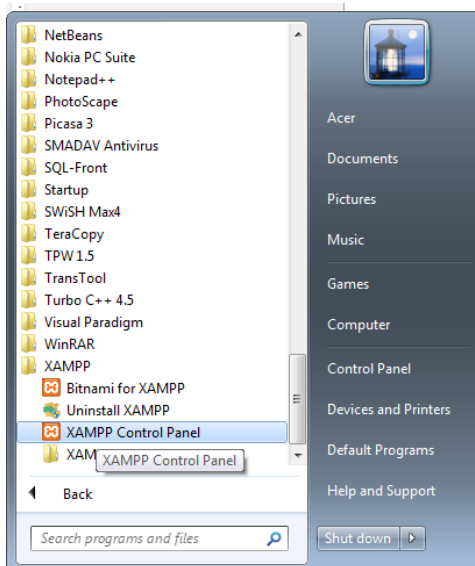
BAB IV

MYSQL

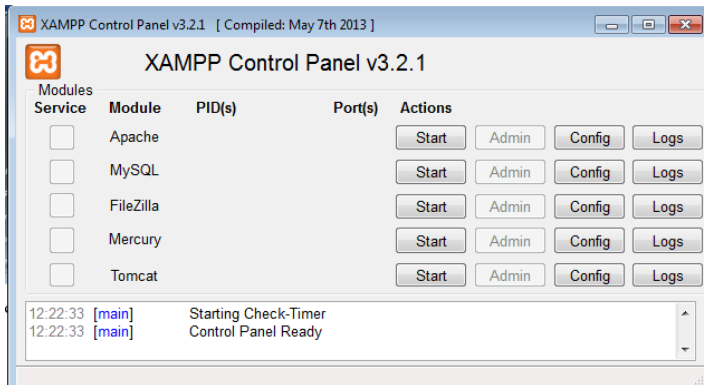
ADMINISTRASI DATABASE

A. Aktifkan Database MySQL

- Klik **Start**
- Program
- XAMPP
- XAMPP Control Panel



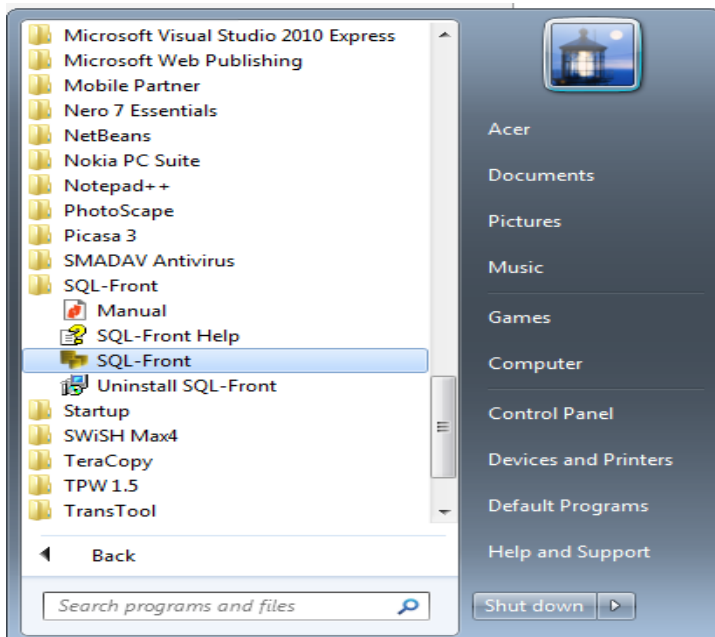
- Maka Akan Tampil XAMPP Control Panel, seperti Tampilan Berikut ini :



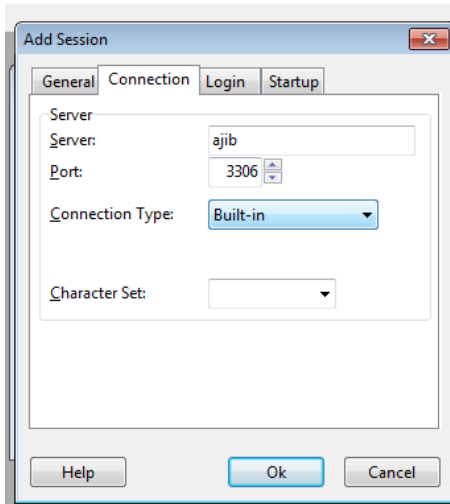
- Klik Start untuk memulai dan mengaktifkan Apache, MySQL.

B. Memulai MySQL-Front

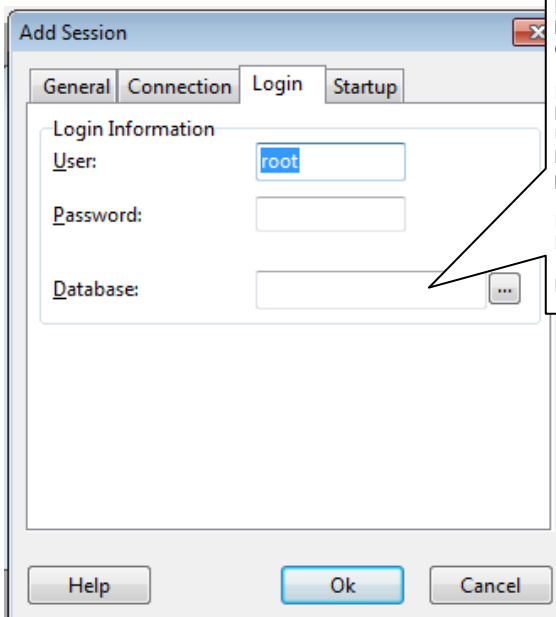
- Klik Start
- Program
- MySQL-Front



C. Jendela Connection to MySQL Host



D. Jendela Connection to MySQL Host

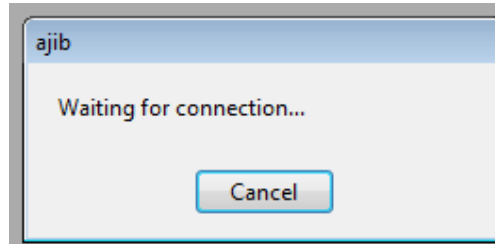


Jika Anda koneksi ke database MySQL di komputer yang berbeda silakan ketik IP pada Option Hostname/IP

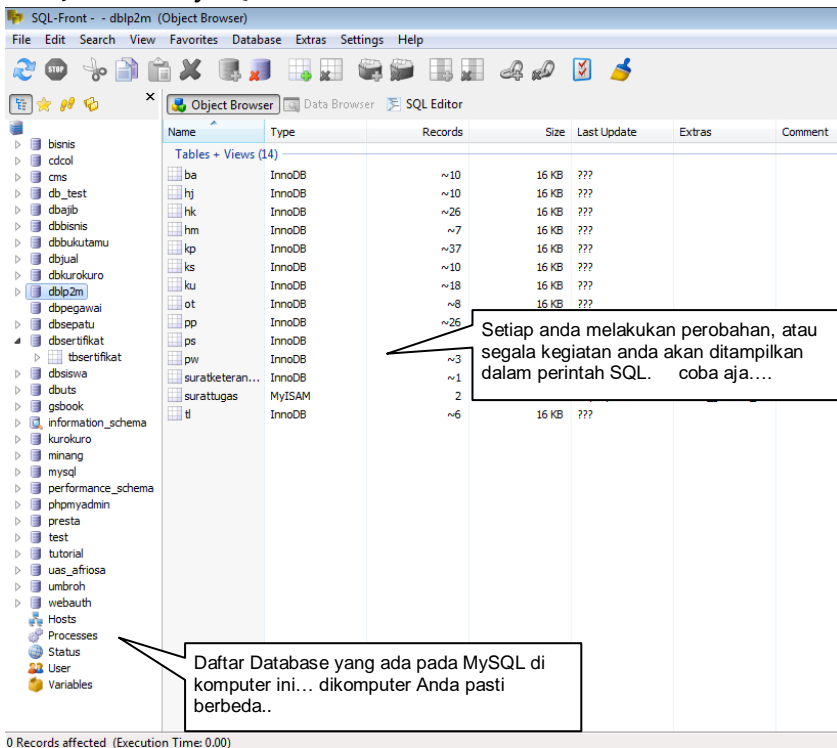
Pada kasus ini kita pakai: localhost, jadi tak perlu dirobah. User : root sajalah tak apa.. kecuali anda sudah Ada user pada database MySQL

Password : dikosongkan saja
Database : dikosongkan saja

Klik Connect...

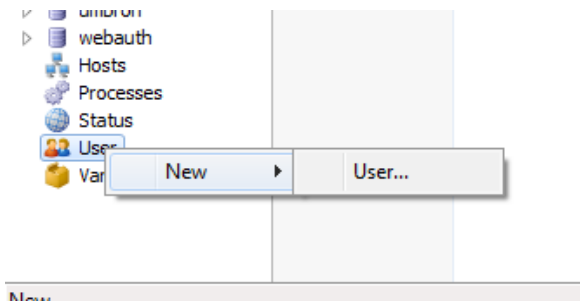


E. Jendela MySQL-Front

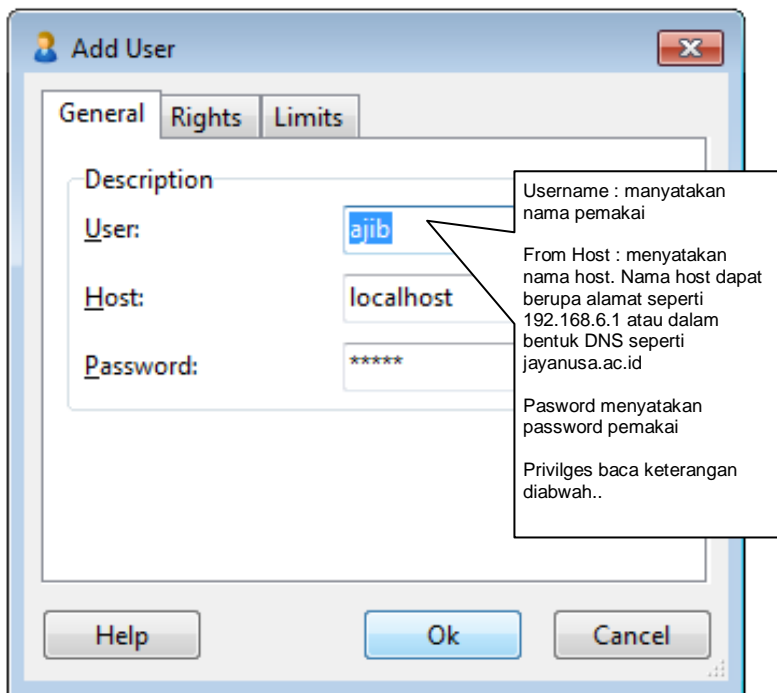


F. Menambah user

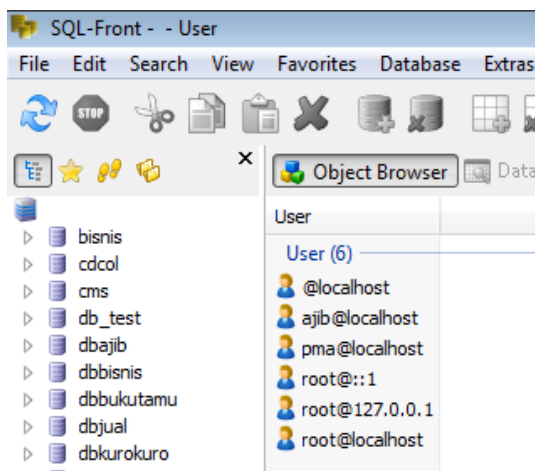
- Klik menu kanan pada gambar menu user



- Maka akan tampilkan kotak dialog User manager



- Lalu klik OK. Maka hasilnya akan seperti ini :

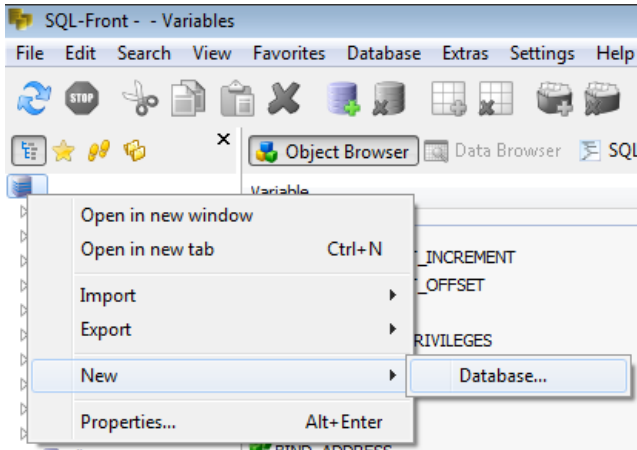


Catatan... pahami yang satu ini dulu...

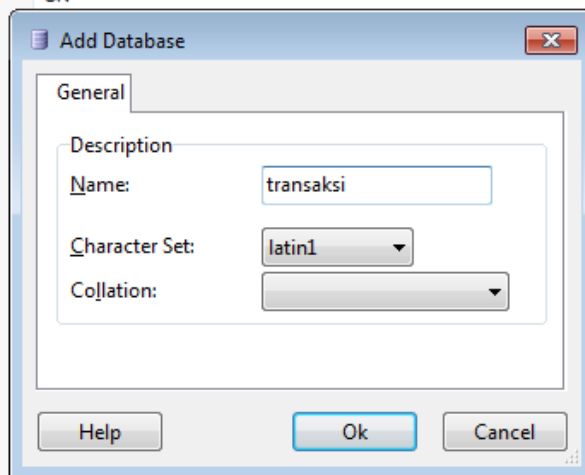
Privileges	Hak untuk penggunaan	Privileges	Hak untuk penggunaan
Select	Select (tabel)	Shutdown	Shutdown (Server Administrator)
Insert	Insert (Tabel)	Process	Process (Server Administrator)
Update	Update (Tabel)	File	File (Akses File di Server)
Delete	Detele (Tabel)	Grant	Grant (Database, Tabel)
Create	Create (Tabel)	References	References (Database, Tabel)
Drop	Drop (Database, Tabel)	Index	Index (Tabel)
Reload	Reload (Server Administration)	Alter	Alter (Tabel)

G. Membuat Database

- Klik kanan pada gambar data base, klik new , data base.



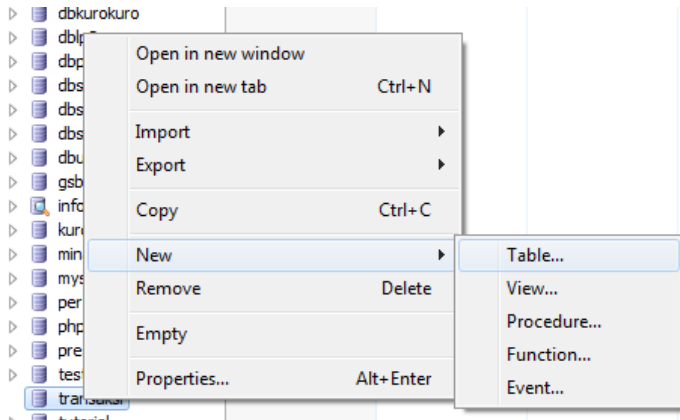
- Klik Create Database (Misalnya TRANSAKSI)
- Ketik Nama database



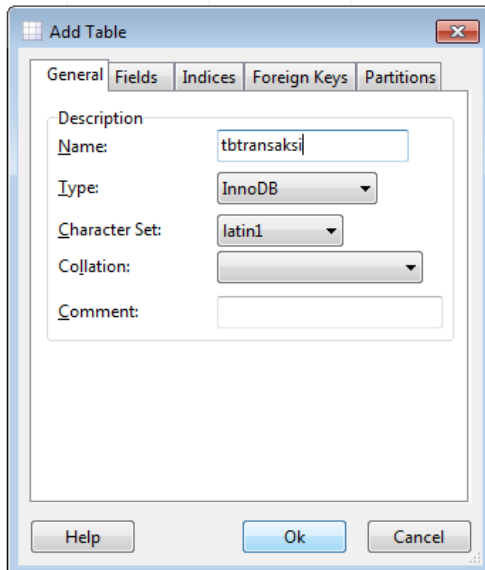
- Klik OK

H. Membuat Tabel (misalnya pada database TRANSAKSI)

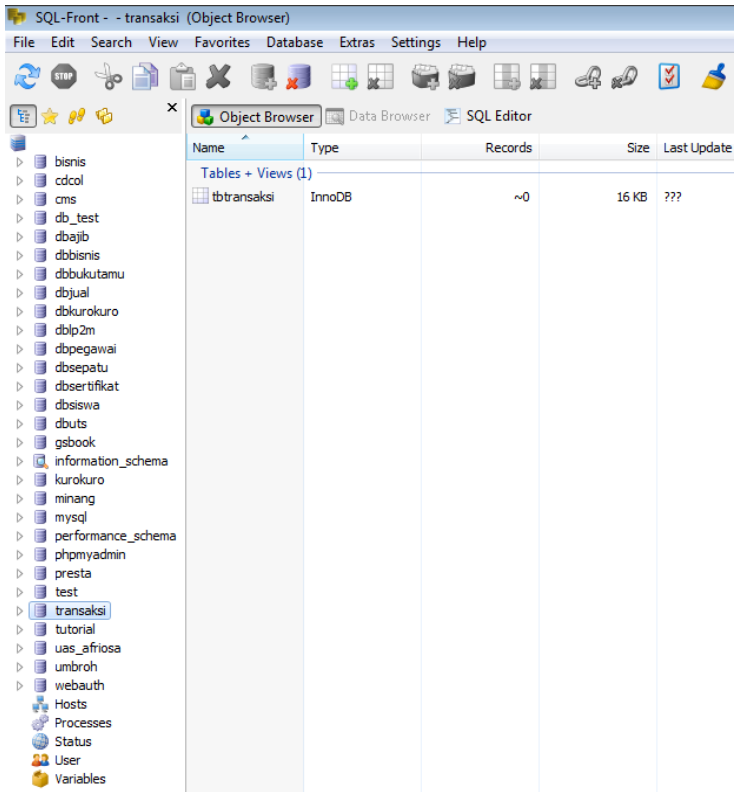
- Klik kanan database Transaksi
- Lalu pilih new dan klik Table



- Maka akan muncul kotak dialo seperti gambar berikut ini :



- Ketik Nama database
- Klik OK
- Maka hasil dari pembuatan data base tersebut adalah :



BAB V

KASUS – KASUS

A. APLIKASI BUKU TAMU

1. Buatlah Database MySQL, dengan struktur File sebagai berikut:

Database Name : bktamu

Tabel Nama : tamu

Table Struktur :

<u>Nam Field</u>	<u>Tipe Data</u>	<u>Keterangan</u>
nama	varchar(30)	
email	varchar(40)	
komentar	text	

2. Pembuatan Kode Program

a. Halaman Form Buku Tamu

Halamn buku tamu berisi form untuk pengisian buku tamu. Pada halaman ini nanti akan ditambahkan suatu skrip yang akan melakukan verifikasi terhadap form yang belum diisi.

Ketik dan simpan program dibawah ini dengan nama **btamu.htm**

```

=====
<HTML>
<HEAD>
<TITLE> Form </TITLE>
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">

function pesan() {
    var ceknama = document.forms[0].elements[0].value;
    var cekemail = document.forms[0].elements[1].value;
    var cekkom = document.forms[0].elements[2].value;
    if (ceknama.length == 0)
    {
        window.alert("Anda belum memasukkan nama Anda");
    } else {
        if ((cekemail.length == 0) || (cekemail.indexOf("@",1)
== -1))
        {
            window.alert("periksa kembali alamat email Anda");
        } else {
            if ((cekkom.length == 0)) {
                window.alert("Anda belum berkomentar");
            } else {
                document.forms[0].submit();
            }
        }
    }
}

</SCRIPT>
</HEAD>
<BODY BGCOLOR=#FFFFFF><H1> Selamat Datang di
Situs Kami </H1>
Silakan isi identitas Anda <BR>
<FORM NAME="identity" METHOD="post"
ACTION="tamu.php">
<PRE>
Nama: <INPUT TYPE="text" NAME= "nama" >

```

```

Email :<INPUT TYPE="text" NAME="email">
Komentar :
<TEXTAREA NAME="komentar" ROWS=10 COLS=30>
</TEXTAREA>
<INPUT TYPE="button" VALUE="Submit"
onClick=pesan()>
</PRE>
</FORM>
</BODY>
</HTML>

```

Catatan : Pada bagian head terdapat skrip JavaScript, skrip ini digunakan untuk verifikasi terhadap form yang belum diisi.

Mula-mula skrip tersebut mengambil nilai dari setiap elemen form. Setelah itu nilai setiap elemen tersebut diperiksa, jika kosong, akan muncul peringatan. Bagian berikutnya merupakan form HTML biasa, tetapi pada bagian submit akan ditambahkan sebuah event handler yang mengacu pada skrip JavaScript yang terletak di bagian head.

b. Halaman Terima Kasih

Halaman terima kasih merupakan halaman yang akan menampilkan ucapan terima kasih sekaligus di dalamnya terdapat skrip PHP yang digunakan untuk mengelola data yang dimasukkan pada halaman form buku tamu.

Skrip ini pada prinsipnya hanyalah membuka koneksi ke mysql dan menyimpan data-data yang telah dimasukkan ke dalam tabel. Pada bagian bawah terletak sebuah link yang merujuk pada halaman daftar tamu. Pada link ini terdapat sebuah query string yang berisi variabel "hal".

Ketik dan simpan program dibawah ini dengan nama **tamu.php**

```
=====
<HTML><HEAD>
<TITLE> Buku Tamu </TITLE>
</HEAD>
<BODY BGCOLOR=#ffffff>
<?
    $conn = @mysql_connect("localhost", "root", "")
    or die ("Koneksi Gagal");
    mysql_select_db ("bktamu", $conn) ;
    $strSQL = "INSERT INTO tamu(nama,email,komentar)
        VALUES ('$nama', '$email', '$komentar') " ;
    $qry = @mysql_query($strSQL,$conn)
        or die ("Query salah");
?>

<H2>Terima kasih atas kesediaan Anda mengisi buku
tamu. </H2>
<HR>
<A HREF="table.php?hal=1"> Klik di sini </A> untuk
melihat daftar para pengisi buku tamu.
</BODY>
</HTML>
```

c. Halaman Daftar Tamu

Halaman ini akan menampilkan nama-nama orang yang telah mengisi buku tamu. Untuk menghindari daftar yang panjang, maka daftar yang ditampilkan akan dikelompokkan dan masing-masing kelompok berisi lima data. Anda bisa mengubah jumlah data perkelompok sesuai dengan selera Anda. Pada bagian bawah akan diberi link untuk maju atau mundur ke kelompok data sebelumnya..

Ketik dan simpan program dibawah ini dengan nama **tamu.php**

```
=====
<HTML>
<HEAD>
<TITLE> Buku Tamu </TITLE>
</HEAD>
<BODY BGCOLOR=#ffffff>
<CENTER>
<?
    $conn = @mysql_connect ("localhost", "root", "")
    or die ("Koneksi Gagal, karena $php_errormsg");
    mysql_select_db( "bktamu", $conn);
    $batas = ($hal - 1) * 5;
    $strSQL1 = "Select * from tamu limit $batas,5";
    $strSQL2 = "Select * from tamu";
    $qry = @mysql_query($strSQL1,$conn)
    or die ("Query salah");
    $tot = @mysql_query($strSQL2,$conn)
    or die ("Query salah");

    $jml = mysql_num_rows($tot);
    $kel = $jml/5;
    if ($kel==floor($jml/5)){
        $page = $kel;
    } else {
        $page = floor($jml/5)+1;

    }
    $pct = 100/($page+4);
    echo "Jumlah pengisi = $jml <BR>";
    echo "Jumlah halaman = $page";
?>
```

```

<TABLE BORDER=1>
<TR>
<TD BGCOLOR=#f32142> Nama </TD>
<TD BGCOLOR=#f32142> Email </TD>
<TD BGCOLOR=#f32142> Komentar </TD>
</TR>
<?
    while ($row = mysql_fetch_array ($qry)) {
        echo "<TR>";
        echo "<TD BGCOLOR=#f7efde>" . $row["nama"] .
"</TD>";
        echo "<TD BGCOLOR=#f7efde>" . $row["email"].
"</TD>";
        echo "<TD BGCOLOR=#f7efde>" . $row["komentar"].
"</TD>";
        echo "</TR>";

    }
?>
</TABLE>
<TABLE BORDER=0>
<TR>
<?
    $lebar=$pct*2;
    $prev=$hal-1;
    $next=$hal+1;
    echo "<TD WIDTH=$lebar"."%>";
    if ($hal!=1) {
        echo "<A HREF='table.php?hal=$prev'> Prev </A>";
    } else {
        echo "Prev";
    }
    echo "</TD>";
    for ($i=1;$i<=$page;$i++) {

```

```

        if ($h==$hal) {
            echo "<TD WIDTH=$pct"."%>";
            echo "$i";
            echo "</TD>";
        } else {
            echo "<TD WIDTH=$pct"."%>";
            echo "<A HREF='table.php?hal;$i'> $i </A>";
            echo "</TD>";
        }

    }
    echo "<TD WIDTH=$lebar"."%>";
    if ($hal!=$page) {
        echo "<A HREF='table.php?hal=$next'>Next
</A>";
    } else {
        echo "Next";
    }
    echo "</TD>";
?>
</center>
</TR>
</TABLE>
</BODY>
</HTML>

```

Catatan : Pada bagian pertama adlah koneksi ke mysql. Ada dua query yang membatasi jumlah data hanya lima data, kemudian query kedua yang mengambil semua data. Variabel \$batas akan berisi nilai merupakann batas atas pengambilan data. Batas atas ini bergantung pada variabel \$hal, dengan hubungan $\$batas = (\$hal - 1) * 5$. persamaan ini akan membuat nilai \$batas untuk halaman pertama ($\$hal=1$) adalah 0, dengan demikian pada halaman 1, yaitu

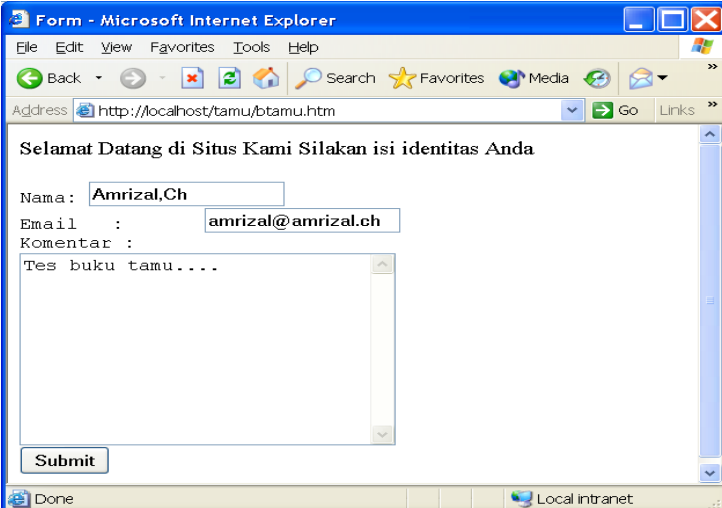
0,1,2,3, dan n4. Selanjutnya pada halaman 2 (\$hal=2), maka nilai \$batas adalah 5. dengan demikian query akan mengambil data mulai record ke-5 sebanyak lima record 5,6,7,8 dan 9. Dan seterusnya..

Bagian berikutnya adalah mengatur tabel untuk tampilan daftar tamu. Jumlah halaman yang ada adalah jumlah record dibagi 5, karena setiap halaman berisi lima record. Karena jumlahnya mungkin berupa pecahan, makanya digunakan pembulatan dengan fungsi floor.

Bagian berikutnya adalah membentuk link pada bagian bawah tabel yang digunakan untuk maju ke halaman berikutnya atau mundur ke halaman sebelumnya. Jika halaman terletak pada halaman pertama, maka link "prev" tidak aktif. Sebaliknya jika terletak pada halaman terakhir, maka link "next" tidak aktif. Selain itu diberi juga lin-link ke halaman tertentu.

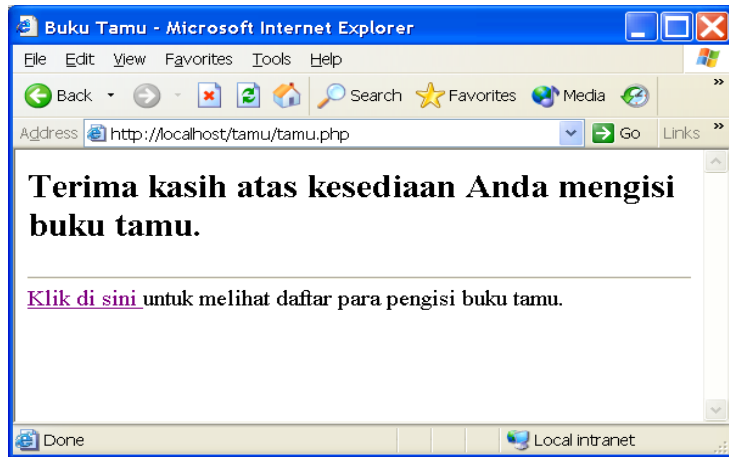
3. Tampilan

a. Halaman Pengisian Buku Tamu

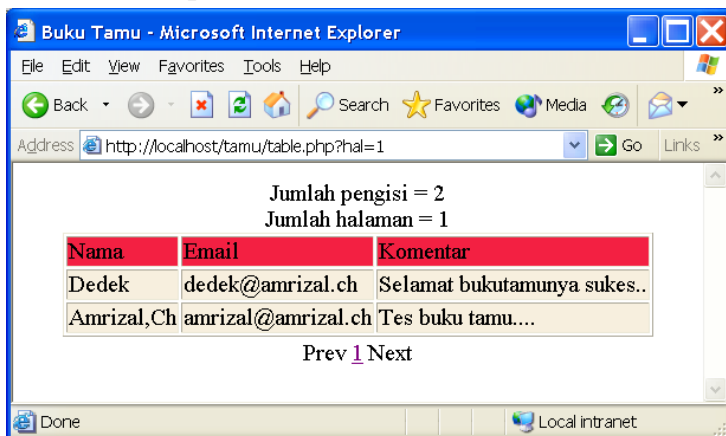


The screenshot shows a Microsoft Internet Explorer window with the title "Form - Microsoft Internet Explorer". The address bar displays "http://localhost/tamu/btamu.htm". The main content area contains the text "Selamat Datang di Situs Kami Silakan isi identitas Anda". Below this, there are three input fields: "Nama : Amrizal,Ch", "Email : amrizal@amrizal.ch", and "Komentar : Tes buku tamu....". A "Submit" button is located at the bottom of the form. The status bar at the bottom indicates "Done" and "Local intranet".

b. Halaman Terima Kasih



c. Halaman Tampil Buku Tamu



B. Aplikasi Berita On-Line

1. Buatlah Database MySQL, dengan struktur File sbb:

Database Name : berita_online

Tabel Nama : berita

Table Stuktur :

<u>Nam Field</u>	<u>Tipe Data</u>	<u>Keterangan</u>
kodeberita	varchar(25)	
Judul	varchar(100)	deskripsiberita mediumtext
berita	longtext	
beritaID	bigint(20)	not_null auto_increment - Primary Key

2. Pembuatan Kode Program

a. Halaman Index Berita

Pada halaman index berita ini akan ditmapilkan judul berita secar sekilas.

1. Berita.PHP

Ketik dan simpan program dibawah ini dengan nama **berita.php**.

```
=====
<?
    $DBHost="localhost";
    $DBUser="abang";
    $DBPass="abg";
    $DBName="berita_online";
    $conect=mysql_connect($DBHost,$DBUser,$DBPass);
    if(!$conect) die ("gagal koneksi keserver");
    @mysql_select_db($DBName) or die( "nggak bisa pake
database");

    function DBInfo()
    {
        global $DBHost,$DBUser,$DBPass,$DBName;
    }

    function Root()
    {
        global $WebRoot,$Relative,$WebHost;
    }
```

```

function redFont($font,$text)
{
    echo "<FONT FACE=\ "$font\ "
COLOR=\ "red\ ">$text</FONT>";
}
function blueFont($font,$text)
{
    echo "<FONT FACE=\ "$font\ "
COLOR=\ "blue\ ">$text</FONT>";
}
function colorFont($color,$font,$text)
{
    echo "<FONT FACE=\ "$font\ "
COLOR=\ "black\ ">$text</FONT>";
}
function fontFace($font,$text)
{
    echo "<FONT FACE=\ "$font\ "
COLOR=\ "black\ ">$text</FONT>";
}
function fontSize($size,$color,$font,$text)
{
    echo "<FONT FACE=\ "$font\ " COLOR=\ "red\ "
SIZE=\ "$size\ ">$text</FONT>";
}
?>

```

Catatan :

- `function DBInfo()`
 Dimaksudkan agar kita tidak perlu menuliskan nama host, user, password dan nama database sehingga kita hanya memanggil fungsi tersebut untuk bisa mengkoneksikan antara PHP dan MySQL

- function fontFace(\$font,\$text)
dimaksudkan untuk mendapatkan jenis huruf sehingga kita hanya memanggil nama fungsi saja.

2. Index.PHP

Ketik dan simpan program dibawah ini dengan nama **index.php**

```
=====
<html>
<head>
<title>halaman index berita</title>
</head>
<body bgcolor="white">
<?
    require("berita.php");

    mysql_connect("$DBHost","$DBUser","$DBPass");

    $result=mysql("$DBName","SELECT * FROM berita
ORDER BY judul");

    fontFace("arial narrow","<li><p align=\"center\">Berita
hari ini:</p><br>");
    echo "<ul>";
    while ($row = mysql_fetch_row($result))
    {
        $ko_ber=$row[0];
        $judul=$row[1];
        $desk=$row[2];
        $berita=$row[3];
        $id_ber=$row[4];
        fontFace("Arial","<li><a
href='isi.php?id_ber=$id_ber'>$judul</a>");
        if ($desk != "")
```

```

        {
            echo "<br>";
            fontFace("Times"," $desk ");
        }
        fontFace("Arial","<a href='isi.php?id_ber=$id_ber'>
Selengkapnya...</a>");
        echo "<br>";
    }
    echo "</ul>";
?>
<center>
[<a href="redaksi/index.php">tambah berita</a>]
</center>
</body></html>

```

3. Isi.php

Ketik dan simpan program dibawah ini dengan nama **isi.php**

```

=====
<html>
<head>
<title>halaman detail berita</title>
</head>
<body bgcolor="white" text="black">
<?
    require("berita.php");
    DBInfo();
    mysql_connect("$DBHost","$DBUser","$DBPass");
    $result=mysql("$DBName","SELECT * FROM berita
WHERE beritaID='$id_ber'");
    while ($row = mysql_fetch_row($result)) {
        $ko_ber=$row[0];
        $judul=$row[1];
        $desk=$row[2];
        $berita=$row[3];
    }
}

```

```

$id_ber=$row[4];
}
echo "<br>";
echo "<br>";
echo "<center>";
blueFont(Arial,"$judul");
echo "</center>";
echo "<br>";
colorFont("black","times","$berita");
echo "<br>";
echo "    <p    align=center><input    type='submit'
value='Balik lagi' onclick='history.go(-1)'></p>";
echo "<hr>";
?>
</body>
</html>

```

b. Manajemen Berita

Manajemen berita, baik itu penambahan maupun penghapusan berita, semuanya diatur menggunakan skrip. (Simpan pada direktori yang berbeda dengan index berita)

1. Halaman Administrasi

Untuk menambahkan berita baru dapat dilakukan langsung dengan mengklik tombol tambah berita pada halaman index berita.

Ketik dan simpan program dibawah ini dengan nama **index.php**

```

=====
<html>
<head>
<title>halaman administrasi </title>
</head>
<body bgcolor="white">

```

```

<?
    require("../berita.php");
    blueFont("Arial","<b>Anda dapat memilih halaman
administrasi yang anda inginkan...</b><br><br>");
    echo "<ul>";
    fontFace("Arial","<li><a href='../berita.php'>Tambah
berita</a></li>");
    fontFace("Arial","<li><a
href='../hapusberita.php'>Hapus berita</a></li>");
    echo "</ul>";

    echo "<center>";
    fontFace("Arial","<a
href='../index.php'> | Menu | </a>");
?>

```

2. Penambahan Berita

Ketik dan simpan program dibawah ini dengan nama **berita.php**

```

=====
<html>
<head>
<title>halaman memasukkan berita </title>
</head>
<body bgcolor="green">
<?
    require("../berita.php");

    blueFont("Arial","<center>Anda dapat memasukkan
berita sekarang!<br></center>");
    echo "<TABLE BORDER=\"0\" CELLPADDING=\"1\"
CELLSPACING=\"1\"><TR>";
    echo "<FORM ACTION=\"../beritaresp.php\"
METHOD=\"POST\">";

```

```

echo "<tr><td>";
blueFont("Arial","kode berita<br>");
echo "<input type=\"text\" "
name=\"kodeberita\" size=\"40\"
></td></tr><tr><td>";

echo "<tr><td>";
blueFont("Arial","Header berita<br>");
echo "<input type=\"text\" "
name=\"judul\" size=\"60%\" "></td></tr><tr><td>";

echo "<tr><td colspan=\"2\" ">";
blueFont("Arial","Deskripsi berita<br>");
echo "<textarea name=\"deskripsiberita\" rows=\"5\" "
cols=\"60%\" wrap></textarea></td></tr>";

echo "<tr><td colspan=\"1\" ">";
blueFont("Arial","isi berita <font
color=\"red\" "><br>catatan:</font> tambahkanlah
kode di awal untuk setiap paragraf baru dengan
menambahkan<font color=\"red\" ">&lt;br&gt;</font>
");
echo "<textarea name=\"berita\" rows=\"10\" "
cols=\"60%\" wrap></textarea></td></tr>";

echo "<input type=\"hidden\" name=\"beritaID\" "
value=\"\" ">";

echo "<tr><td colspan=\"2\" "
align=\"center\" "><INPUT TYPE=\"submit\" "
NAME=\"Submit\" "
VALUE=\"masukkan\" "></form></TABLE>";
?>
</body>

```


</html>

3. Halaman Proses

Ketik dan simpan program dibawah ini dengan nama **beritaresp.php**

```
=====
<html>
<head>
<title>halaman berita yang sudah masuk</title>
</head>
<body bgcolor="green">
<?
    if (trim($kodeberita)== "")
    {
        echo "tolong isi kode berita masih kosong";
    }
    elseif (trim($judul)== "")
    {
        echo "tolong isi judul masih kosong";
    }

    else
    {
        require("../berita.php");
        DbInfo();
        mysql_connect("$DbHost", "$DbUser", "$DbPass");
        mysql("$DBName", "INSERT INTO berita VALUES(
        '$kodeberita',
        '$judul',
        '$deskripsiberita',
        '$berita',
        '$beritaID')");
    }
}
```

```

        if (mysql_affected_rows () >0)
        {
            printf("berita $judul sudah ditambahkan ");
            echo "<form action=\" /berita/\" "
method=\"post\">";
            echo "<INPUT TYPE=\"submit\" VALUE=\"lihat
berita\"></form><p>";
        }
        else
        {
            printf("berita gagal ditambahkan");
            echo "<form action=\" /berita/redaksi/berita\" "
method=\"post\">";
            echo "<INPUT TYPE=\"submit\" VALUE=\"isi
ulang\"></form><p>";

        }

        $result=mysql("seminar","SELECT beritaID FROM
berita WHERE kodeberita='$kodeberita' AND
judul='$judul'");
        while ($row=mysql_fetch_row($result))
        {
            $id_ber=$row[0];
        }
        ?>

```

4. Halaman Penghapusan Berita

Ketik dan simpan program dibawah ini dengan nama **hapusberita.php**

```

=====
<html>
<head>
<title>halaman menghapus berita </title>

```

```

</head>
<body bgcolor="green">
<?
    require("../berita.php");

    blueFont("Arial","pilih berita yang akan anda
hapus!<br>");
    echo "<TABLE BORDER=\ "0\ " CELLPADDING=\ "10\ "
CELLSPACING=\ "10\ "><TR>";
    echo "<FORM ACTION=\ "/. / buangberita.php\ "
METHOD=\ "POST\ ">";

    echo "<tr><td>";
    blueFont("Arial","Pilih berita<br>");
    echo "<select name=\ "beritaID\ " size=\ "1\ ">";
    mysql_connect("$DBHost","$DBUser","$DBPass");
    $result=mysql("$DBName","SELECT
beritaID,judul,kodeberita FROM berita
ORDER BY judul");
    while ($row = mysql_fetch_row($result)) {
        echo "<option value='$row[0]'> $row[1] - $row[2]
</option>";
    }
    echo "</select></td></tr>";
    echo "<tr><td align=\ "center\ "><INPUT
TYPE=\ "submit\ " NAME=\ "buang\ "
VALUE=\ "hapus!\ "></form></TABLE>";

?>
</body>
</html>

```

5. Halaman Konfirmasi Penghapusan

Ketik dan simpan program dibawah ini dengan nama **buangberita.php**

```
=====
<html>
<head>
<title>halaman konfirmasi penghapusan berita </title>
</head>
<body bgcolor="green">
<?
    require("../berita.php");
    DBInfo();
    Root();

    echo "<TABLE BORDER=\ "0\ "
CELLPADDING=\ "10\ " CELLSPACING=\ "10\ "><TR>";
    echo "<tr><td>";
    mysql_connect("$DBHost","$DBUser","$DBPass");
    $result=mysql("$DBName","SELECT beritaID,judul
FROM berita WHERE beritaID='$beritaID'");
    while ($row = mysql_fetch_row($result)) {
        $id_ber=$row[0];
        $judul=$row[1];
    }

    blueFont("Arial","<h2>Yakinkah anda akan
menghapus berita?</h2>");
    redFont("Arial","<h2>$judul</h2><p>");
    print("<center>");
    echo "<form action=\ "buangberitaresp.php\ "
method=\ "post\ ">";
    echo "<input type=\ "hidden\ " name=\ "beritaID\ "
value=\ "$id_ber\ ">";
```

```

        echo "<INPUT TYPE=\"submit\"
VALUE=\"ya\"></form><p>";

        echo "<form action=\"\$re/berita/\ "
method=\"post\">";
        echo "<INPUT TYPE=\"submit\"
VALUE=\"tidak\"></form><p>";

        echo "</td></tr></table>";
        print("</center>");
    ?>
</body>
</html>

```

Ketik dan simpan program dibawah ini dengan nama **uangberitaresp.php**

```

=====
<html>
<head>
<title>halaman konfirmasi menghapus berita </title>
</head>
<body bgcolor="green">
<?
    require("../berita.php");
    DBInfo();
    Root();
    mysql_connect("$DBHost", "$DBUser", "$DBPass");
    mysql("$DBName", "DELETE FROM berita WHERE
beritaID=$beritaID");
    if (mysql_affected_rows () >0)
        print("Berita yang bernomor $beritaID sudah
dihapus ");
    else print("berita $judul gagal dihapus");

```

```

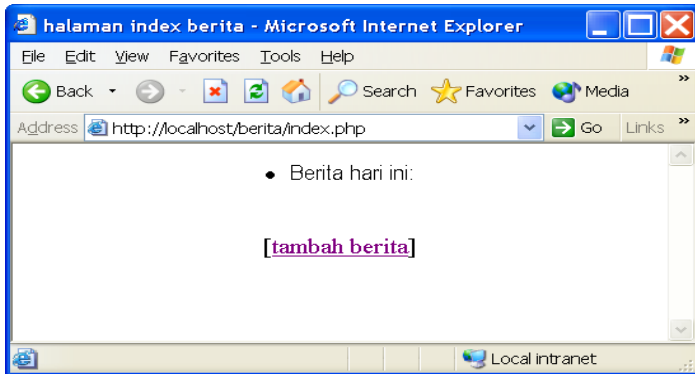
echo "<form action=\"\$re/berita/\" method=\"post\">";
echo "<INPUT TYPE=\"submit\"
VALUE=\"balik\"></form><p>";

?>
</body>
</html>

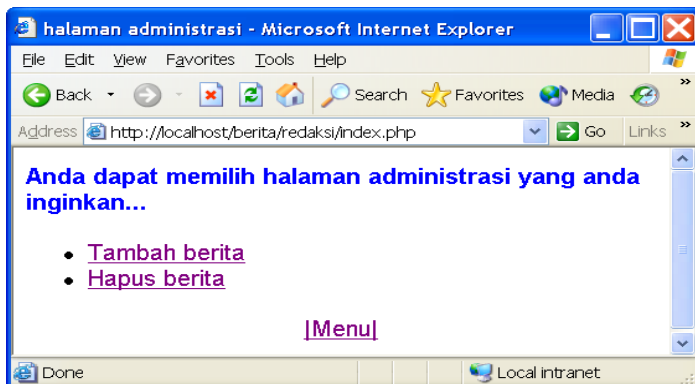
```

3. Tampilan

a. Halaman Utama



b. Halaman Tambah / Hapus Berita



c. Halaman Isi Berita

halaman memasukkan berita - Microsoft Internet Explorer

File Edit View Favorites Tools Help

Back Forward Stop Home Search Favorites Media Print

Address http://localhost/berita/redaksi/berita.php Go Links

Anda dapat memasukkan berita sekarang!

kode berita

INTERNET

Header berita

Apa Saja Jasa Intenet dalam Pendidikan ?

Deskripsi berita

Sebenarnya banyak yang bisa dilakukan Internet didunia pendidikan,

isi berita

catatan: tambahkanlah kode di awal untuk setiap paragraf baru dengan menambahkan

Bahkan Internet pada awal kelahirannya banyak digunakan dalam dunia pendidikan, namun pada dasarnya intervensi internet pada dunia pendidikan dapat berfungsi.].

masukkan

Done Local intranet

d. Halaman Konfirmasi Isi Berita

halaman berita yang sudah masuk - Microsoft Internet Explorer

File Edit View Favorites Tools Help

Back Forward Stop Home Search Favorites Media Print

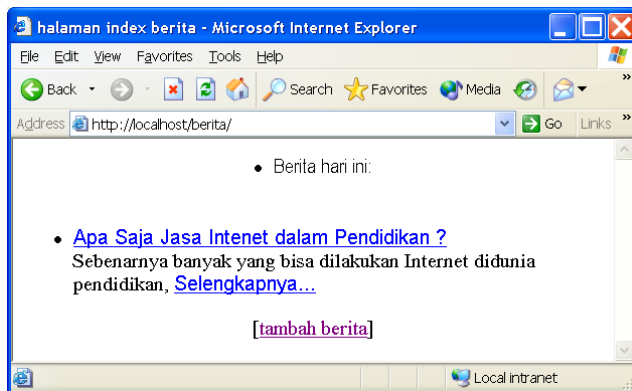
Address http://localhost/berita/redaksi/beritaresp.php Go Links

berita Apa Saja Jasa Intenet dalam Pendidikan ? sudah ditambahkan

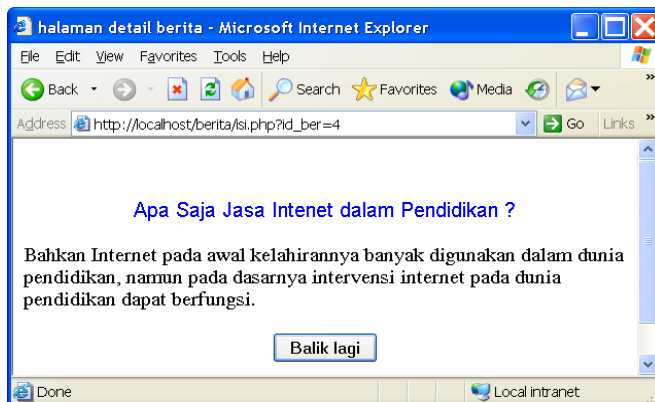
lihat berita

Done Local intranet

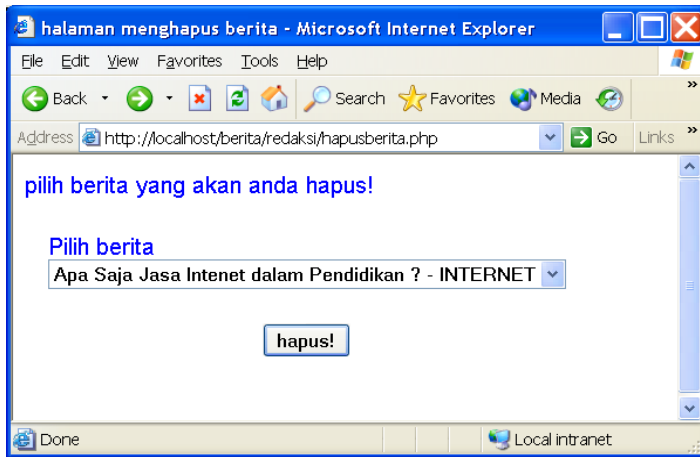
e. Halaman Lihat Berita hari ini



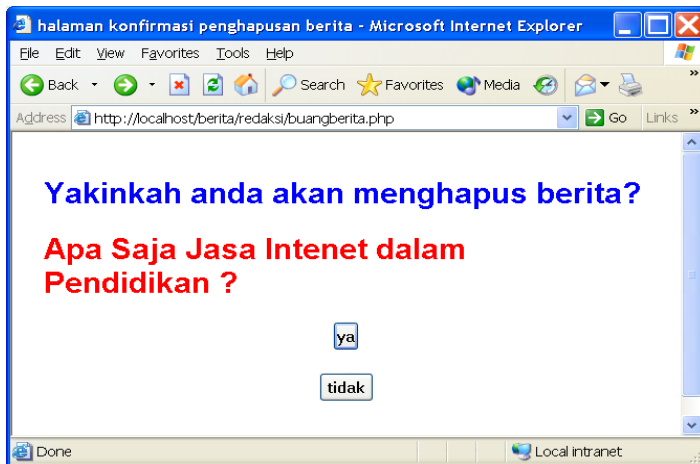
f. Halaman Baca Berita



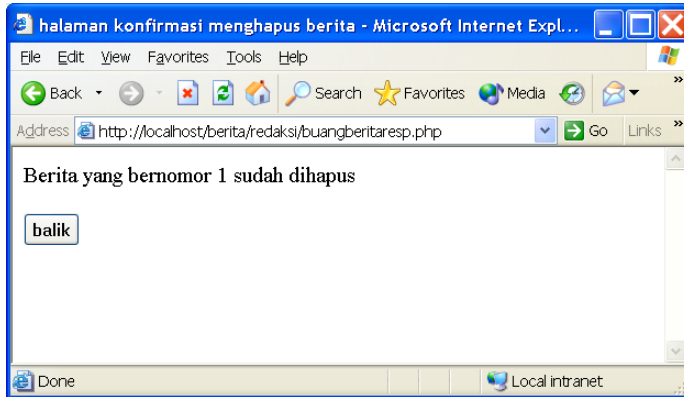
g. Halaman Hapus Berita



h. Halaman Konfirmasi Penghapusan Berita



i. Halaman konfirmasi Penghapusan Sukses



C. Aplikasi Toko Buku On-Line

1. Buatlah Database MySQL, dengan struktur File sbb:

Database Name : toko_buku

Tabel Nama : buku
admin

Table Stuktur :

a. tabel buku

<u>Nam Field</u>	<u>Tipe Data</u>	<u>Keterangan</u>
Id_buku	int(6)	NOT NULL auto_incrfement
Judul	varchar(100)	
Jenis	varchar(20)	
Nama_gmb	varchar(20)	
Penerbit	varchar(30)	
Penulis	varchar(30)	
Harga	int(6)	
Sekilas	Text	
Jumlah	int(4)	

b. tabel admin

<u>Nam Field</u>	<u>Type Data</u>	<u>Keterangan</u>
Id_admin	int(3)	NOT NULL auto_incrfement
nama	varchar(20)	
kunci	varchar(20)	
hak1	enum('Y','N')	defaiult 'N'
hak2	enum('Y','N')	defaiult 'N'
hak3	enum('Y','N')	defaiult 'N'

Khusus tabel admin, setelah selesai membuatnya masukkan data berikut: (contoh)

Nama	kunci	hak1	hak2	hak3
Saya	satu	Y	Y	Y
Kamu	dua	Y	Y	N
Merekatiga		Y	N	N

Ctt:

Data-data ini nanti kita gunakan untuk login pada sebagai pengelola Toko Buku Online.

2. Merancang Halaman Web

a. database.php

Program berikut ini berfungsi untuk koneksi ke database MySQL toko_buku, setelah mengetik program ini simpan dengan nama **database.php** pada Folder kerja anda.

```
<?php
    $sambungan = mysql_connect("localhost","root","");
    mysql_select_db ("toko_buku", $sambungan);
?>
```

b. index.php

Pada file index.php ini akan dilakukan suatu query ke server basis data MySQL maka dari itu diperlukan

perintah untuk koneksi dengan server data MySQL yang telah dibuat di atas. Jadi disini diperlukan perintah `include()` yang berfungsi untuk menyisipkan isi suatu file ke dalam script saat ini. Pada halaman ini akan ditampilkan kategori buku sesuai yang ada pada database MySQL.

Pada perintah SQL `select` terdapat imbuhan klausa `distinct` yang akan menghasilkan keluaran dari field jenis pada tabel buku tanpa melakukan pengulangan atas data yang sama.

Pada setiap penampilan data yang berupa bullet dan merupakan link menuju ke file `kategori.php` dengan membawa variabel jenis yang mempunyai nilai jenis sesuai dengan yang di tampilkan di setiap bullet.

Ketik dan simpan program dibawah ini dengan nama **index.php**.

```
<html>
<head>
<title>Toko Buku on-line</title>
</head>
<body>
<center>
<h2>Toko Buku Serba Murah</h2>
</center>
<hr>
<h3>Pilih kategori buku yang Anda cari</h3>
<ul>
<?php
    include("database.php");
    $query = "SELECT DISTINCT jenis FROM buku";

    $hasil_mysql = mysql_query($query, $sambungan);

while($baris = mysql_fetch_row($hasil_mysql))
```

```

    {
echo"<li>
<a href='kategori.php?jenis=$baris[0] '>
    $baris[0]</a>";
    }
?>
</ul>
<hr><a href=password.php>Administrasi data </a>
</body>
</html>

```

c. **Kategori.php**

Halaman kategori sebenarnya memiliki konsep yang sama dengan halaman index.php, hanya saja data yang ditampilkan di halaman ini sesuai dengan kategori jenis yang dibawa dari halaman index.php. Dengan kata lain variabel jenis yang dibawa dari halaman sebelumnya akan digunakan untuk membatasi pencarian, dengan klausa where. Dengan demikian data yang ditampilkan hanya sesuai dengan yang di klik pada halaman index.php.

Setiap judul yang ditampilkan juga merupakan suatu link menuju ke halaman detail.php dengan membawa variabel id_buku dari setiap judul buku tersebut dari tabel yang ditampilkan.

Ketik dan simpan program dibawah ini dengan nama **kategori.php**

```

<html>
<head>
<title>tokobuku serba murah</title>
</head>
<body>
<center>
<h2>TokoBuku Serba Murah</h2>

```

```

</center>
<hr>
<?php

    include("database.php");

    echo"<h3>
    Berikut ini buku berdasarkan kategori
    $jenis</h3>";

    echo"<table border=1>";
    $query = "SELECT id_buku,judul,nama_gmb,penulis
    FROM buku WHERE jenis='$jenis'";

    $hasil_mysql = mysql_query($query, $sambungan);

    while($baris = mysql_fetch_row($hasil_mysql))
    {
        echo"<tr><td>
        <img src='./image/$baris[2]' height=50></td>";
        echo"<td><b>
        <a href='detail.php?id=$baris[0]'">$baris[1] </a>
        </b><br>$baris[3]</td></tr>";
    }

    echo"</table>"; ?>
<hr>
</body>
</html>

```

d. detail.php

Pada halaman detail ini akan ditampilkan data detail suatu buku dari hasil pemilihan buku pada halaman kategori sebelumnya. Seperti halnya pada halaman sebelum-

nya, halaman detail inipun sebenarnya mempunyai konsep yang sama, hanya saja proses pencarian dibatasi dengan kriteria id_buku yang dibawa dari halaman kategori.php.

Jelas disini bahwa id_buku adalah suatu bilangan yang unik atau tidak ada duanya. Oleh sebab itu tidak diperlukan suatu perulangan (while) pada perintah mysql_fetch_row.

Ketik dan simpan program dibawah ini dengan nama **detail.php**

```
<html>
<head>
<title> toko buku serba murah</title>
</head>
<body>
<center>
<h2> Toko Buku Serba Murah</h2>
</center>
<hr>
<h3> Berikut ini detail buku yang Anda pilih</h3><table
border=1>

<?php
    include ("database.php");

    $query = "SELECT * FROM buku WHERE
id_buku='$id'";
    $hasil_mysql = mysql_query($query, $sambungan);

    $baris = mysql_fetch_row($hasil_mysql);

    echo"
<tr valign=top>
```

```

<td>
<img src='./image/$baris[3]' height=150>
</td>

<td>
<p><b>JUDUL</b><br><i>$baris[1]</i></p>
<p><i>?php echo $sekilas;</i></p>
<p><b>JENIS</b><br><i>$baris[7]</i></p>
<p><b>PENERBIT</b><br><i>$baris[4]</i></p>
<p><b>PENULIS</b><br><i>$baris[5]</i></p>
<p><b>HARGA</b><br><i>Rp $baris[6]</i></p>
<p><b>STOK</b><br>
<i>$baris[8] eksemplar</i></p>
</td>
</tr>";
?>

</table>
<hr>
</body>
</html>

```

e. **admin.php**

File **admin.php** digunakan untuk menampilkan semua data yang ada dalam bentuk tabel. Setiap record data buku terletak dalam satu baris. Pada halaman ini terdapat link untuk menambah, mengubah dan menghapus data.

Ketik dan simpan program dibawah ini dengan nama **admin.php**


```

<?php
if(!$nama OR !$kunci)
{
    include("password.php");
}
else
{
    include ("database.php");
    $query ="SELECT * FROM admin WHERE
nama='$nama' AND kunci='$kunci'";
    $hasil_mysql=mysql_query($query, $sambungan);

    $banyak_baris = mysql_num_rows($hasil_mysql);
    If($banyak_baris==0)
    {
        include("password.php");
    }

    else
    {
        ?>

<html>
<head>
<title>
    Pengelolaan data toko buku serba murah
</title>
</head>
<body>
<center>
<h2>Pengelolaan Toko Buku Serba Murah</h2>
<?php echo $nama;?>

</center>

```

```

<hr>
<?php
if($hak1 == "Y")
{
    echo"<a href='admin2.php?aksi=TAMBAH'>tambah
data</a>";
}
?>

```

```

<table border=1>
<tr>
<th bgcolor=cyan>judul</th>
<th bgcolor=cyan>jenis</th>
<th bgcolor=cyan>nama_gmb</th>
<th bgcolor=cyan>penerbit</th>
<th bgcolor=cyan>penulis</th>
<th bgcolor=cyan>harga</th>
<th bgcolor=cyan>sekilas</th>
<th bgcolor=cyan>jumlah</th>
<th bgcolor=cyan>&nbsp;</th>
<th bgcolor=cyan>&nbsp;</th>
</tr>

```

```

<?php

$query = "SELECT * FROM buku ORDER BY jenis";
$hasil_mysql = mysql_query($query, $sambungan);

while($baris = mysql_fetch_row($hasil_mysql))
{
    if($hak2 == "Y")
    {
        $ubah ="<a href=admin2.php?aksi=UBAH";
        $ubah .= "&id_buku=$baris[0]>ubah</a>";
    }
}

```

```

    }
    else
    {
        $ubah = "&nbsp";
    }
if($hak3 == "Y")
{
    $hapus = "<a href=proses.php?aksi=HAPUS";
    $hapus .= "&id_buku=$baris[0]>hapus</a>";
}
else
{
    $hapus = "&nbsp";
}
echo"
<tr>
<td>$baris[1]</td>
<td>$baris[2]</td>
<td>$baris[3]</td>
<td>$baris[4]</td>
<td>$baris[5]</td>
<td>Rp $baris[6],00</td>
<td>$baris[7]</td>
<td>$baris[8] eksp</td>
<td>$ubah</td>
<td>$hapus</td>
</tr>";
}
?>
</table>
<hr><a href='clear.php'>Keluar</a>
</body>
</html>

```

```

<?
    }
}
?>

```

f. **admin2.php**

Bila variabel aksi bernilai TAMBAH maka variabel array baris diberi nilai kosong stau tidak mempunyai nilai, sedangkan bila variabel aksi ernilai UBAH maka akan dilakukan pencarian data sesuai dengan id_buku yang dibawa dari file admin.php dan memberikan nilai pada variabel array baris sesuai dengan record yang mempunyai id_buku tersebut.

Pada bagian setiap properti masukan <input> terdapat attribut value yang berfungsi untuk menampilkan nilai default yang muncul dalam text box. Setiap value diberi nilai sesuai dengan fieldnya dari variabel array baris.

Jadi bila lik tambah di klik dihalaman admin.php akan menuju ke halaman admin2.php dan setiap text box akan kosong, sedangkan bila dipilih link ubah juga akan menuju ke halaman admin2.php tetapi setiap propeti masukkan akan mempunyai nilai sesuai dengan baris record yang akan diubah.

Ketik dan simpan program dibawah ini dengan nama **admin2.php**

```

<?php
if(!$nama || !$kunci)
{
    include("password.php");
}
else
{
    include ("database.php");
}

```

```

$query = "SELECT * FROM admin WHERE nama=
'$nama' AND kunci='$kunci'";
$hasil_mysql=mysql_query($query, $sambungan);
$banyak_baris = mysql_num_rows($hasil_mysql);
if($banyak_baris==0)
{
    include("password.php");
}
else
{
    ?>

```

```

<html>
<head>
<title>
    pengelolaan data toko buku serba murah</title>
</head>
<body>
<center>
<h2>Pengelolaan Toko Buku Serba Murah</h2>
<hr>
<h3><?php echo"$aksi";?> DATA BUKU</h3>
</center>
<form method=post action=proses.php>

```

```

<?php include("database.php");

```

```

if($aksi == "TAMBAH")

```

```

{

```

```

    $baris[0] = "";

```

```

    $baris[1] = "";

```

```

    $baris[2] = "";

```

```

    $baris[3] = "";

```

setiap variabel diberi nilai kosong

```

$baris[4] = "";
$baris[5] = "";
$baris[6] = "";
$baris[7] = "";
$baris[8] = "";

}
elseif($aksi == "UBAH")
{
$query = "SELECT * FROM buku WHERE
id_buku='$id_buku'";
$hasil_mysql = mysql_query($query, $sambungan);
$baris = mysql_fetch_row($hasil_mysql);
}
echo"
<input type=hidden name=id_buku value=$baris[0]>
<input type=hidden name=aksi value=$aksi>
Judul Buku :
<input type=text name=judul value=$baris[1]>
<br>Sekilas Isi :
<textarea name=sekilas>$baris[7]</textarea>
<br>Jenis Buku :
<input type=text name=jenis value=$baris[2]>
<br>Nama File Gambar :
<input type=text name=nama_gmb value=$baris[3]>
<br>Nama penerbit :
<input type=text name=penerbit value=$baris[4]>
<br>Nama penulis :
<input type=text name=penulis value=$baris[5]>
<br>Harga : Rp
<input type=text name=harga value=$baris[6]>,00
<br>Banyaknya Stok :
<input type=text name=jumlah value=$baris[8]>
<br>

```

```

<input type=submit value=PROSES>";
?>
</form>
<hr>
</body>
</html>
<?
}
}
?>

```

g. **proses.php**

Pada file proses terdapat kendelai switch() ayang fungsinya miri dengan struktur kendali if pada admin2.php, yaitu memilih aksu sesuai dengan variabel aksi yang dibawa dari halaman sebelumnya. Dua aksi, yaitu tambah dan ubah, berasal dari halaman admin2.php sedangkan aksi hapus dari halaman admin.php, karena proses penghapusan akan langsung dilaksanakan. Tetapi bila akan melewati halaman admin2.php terlebih juga tidak masalah, bahkan bisa menjadi pengecekan terlebih dahulu, apakah benar record tersebut yang akan dihapus.

Setiap terjadi pemngecekan terhadap variabel aksi dan sesuai maka akan dilakukan suatu perintah sql yang bersesuaian. Untuk tambah dengan perintah INSERT, ubah dengan perintah UPDATE dan hapus dengan perintah DELETE>

Setelah perintah sql dieksekusi kemudian variabel pesan diberi nilai yang sesuai dengan aksi yang dilakukan dan kemudian ditampilkan ke web browsher. Disini bisa ditambahkan link menuju ke halaman admin.php untuk memudahkan navigasi.

Ketik dan simpan program dibawah ini dengan nama **proses.php**

```

<html>
<head>
<title>
    pengelolaan data taka buku serba murah</title>
</head>
<body>
<center>
<h2>Pengelolaan Taka Buku Serba
Murah</h2></center>
<hr>
<?php
    include("database.php");

    switch($aksi)
    {
    case "TAMBAH":
        $query = "INSERT INTO buku(judul,jenis,";
        $query .= "nama_gmb,penerbit,penulis,harga,";
        $query .= "sekilas,jumlah) VALUES ";
        $query .= "('$judul', '$jenis', '$nama_gmb', ";
        $query .= "'$penerbit', '$penulis', '$harga', ";
        $query .= "'$sekilas', '$jumlah')";

        $hasil_mysql=mysql_query($query, $sambungan);
        $pesan = "data berhasil ditambahkan";
        break;

    case "UBAH":
        $query = "UPDATE buku SET judul='$judul',";
        $query .= "jenis='$jenis',";
        $query .= "nama_gmb='$nama_gmb',";
        $query .= "penerbit='$penerbit',";
        $query .= "penulis='$penulis',";
        $query .= "sekilas='$sekilas',";

```



```

$query .= "harga='$harga',jumlah='$jumlah' ";
$query .= "WHERE id_buku like $id_buku";

$hasil_mysql=mysql_query($query, $sambungan);
$pesan = "data berhasil diubah";
break;
case "HAPUS":
$query = "DELETE FROM buku ";
$query .= "WHERE id_buku like $id_buku";

$hasil_mysql=mysql_query($query, $sambungan);
$pesan = "data berhasil dihapus";
break;

}

echo"<h3>$pesan</h3>";
?>
<a href=admin.php>kembali ke halaman muka</a>
<hr>
</body>
</html>

```

h. password.php

File password ini sebenarnya hanya berisi script HTML saja, tetapi disini bisa ditambahkan perintah echo untuk menampilkan pesan bila nama tau password salah. Form masukan ini setelah di-submit akan dikirimkan ke file cek_pass.php dengan membawa dua variabel, yaitu anma dan kunci

Ketik dan simpan program dibawah ini dengan nama **password.php**

```
<html>
```

```

<head>
<title> toko buku serba murah</title>
</head>
<body>
<center>
<h2>Pengelolaan      Data      Toko      Buku      Serba
Murah</h2></center>
<hr>
<h4>Masukkan Nama User dan Password Anda.</h4>
<?php echo $pesan;?>

<form action='cek_pass.php' method=post>
username :<input type=text name='nama'><br>
password:<input type=password name='kunci'><br>
<input type=submit value=login>
<input type=reset value=reset>
</form>

<hr>
</body>
</html>

```

i. cek_pass.php

Pada halaman cek_pass.php, pertama-tama melakukan pengecekan apakah variabel nama dan kunci keduanya mempunyai nilai apa tidak. Bila tidak maka akan dikembalikan ke halaman password dan membawa variabel pesan kalau kedua variabel tersebut ada yang belum terisi.

Bila kedua variabel tersebut mempunyai nilai maka dilakukan perintah SQL dengan klausa where pada field nama dan kunci dengan nilai pada variabel nama dan kunci tadi. Kemudian perintah mysql_num_row mengecek berapa banyak data yang dihasilkan dari query diatas. Jelas disini bahwa bila hasilnya 1 maka nama user tersebut

diperkenankan masuk ke halaman admin sedangkan bila 0 sebaliknya dan dikembalikan ke halaman password.

Sebelum menuju ke halaman admin.php Ada terlebih dahulu harus membuat cookie untuk nama, kunci, hak1, hak2, hak3. Cookie-cookie tersebut digunakan selama melakukan admin dan sebaiknya segera dihapus pada saat keluar dari admin.

Ketik dan simpan program dibawah ini dengan nama **cek_pass.php**

```
<?php
if(!$nama || !$kunci)
{

    $pesan = "<font color=ff0000>
    username atau password belum diisi</font>";
    include("password.php");
}
else
{

    include ("database.php");
    $query = "SELECT * FROM admin WHERE nama='$nama'
AND kunci='$kunci'";
    $hasil_mysql = mysql_query($query, $sambungan);
    $baris = mysql_fetch_row($hasil_mysql);

    $banyak_baris = mysql_num_rows($hasil_mysql);

    if($banyak_baris != 0)
    {

        SetCookie("nama",$baris[1],time()+7200);
```

```

SetCookie("kunci",$baris[2],time()+7200);
SetCookie("hak1",$baris[3],time()+7200);
SetCookie("hak2",$baris[4],time()+7200);
SetCookie("hak3",$baris[5],time()+7200);

print("<html><head>
<title> toko buku</title>
<meta http-equiv='refresh' content='0;
URL=admin.php'>
</head><body></body></html>");
}
else
{

$pesan="<font color=ff0000>
username atau password salah</font>";
include("password.php");
}
}
?>

```

j. clear.php

Karena disini digunakan mekanisme autentikasi dengan menggubakan cookie maka diperlukan suatu script yang berfungsi untuk menghapus cookie tersebut dari sisi browser. Bila tidak ada maka orang lain akan dapat masuk ke halaman administrasi dari komputer yang sama tanpa harus memasukkan nama dan password. Setelah selesai melakukan administrasi sebaiknya anda keluar terlebih dahulu. Scrip berikut digunakan untuk keluar dan menghapus cookie.

Ketik dan simpan program dibawah ini dengan nama **clear.php**

```

<?php
    SetCookie("nama");
    SetCookie("kunci");
    SetCookie("hak1");
    SetCookie("hak2");
    SetCookie("hak3");
    Include("index.php");
?>

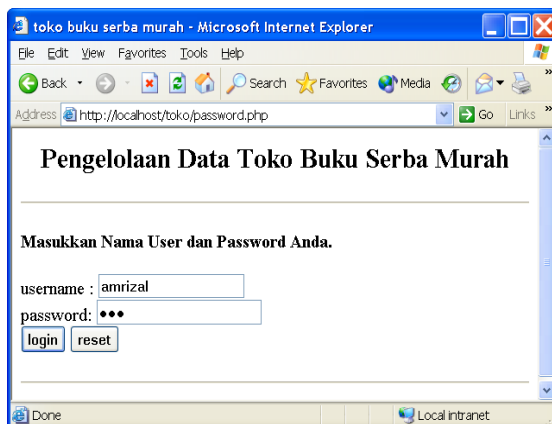
```

3. Tampilan

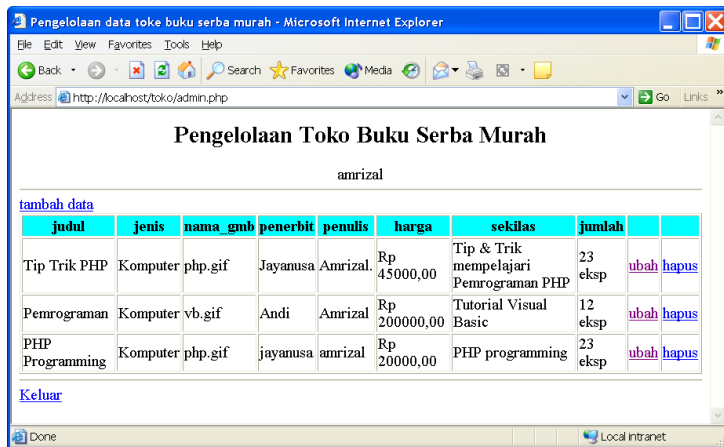
a. Halaman Utama



b. Halaman Login Administrasi (hak Akses: Tambah, Hapus, Ubah)



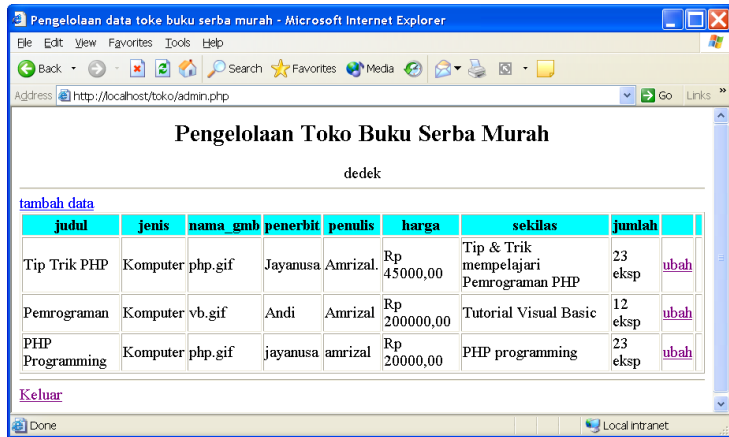
c. Halaman Administrasi untuk Hak Akses Tambah, Hapus, Ubah



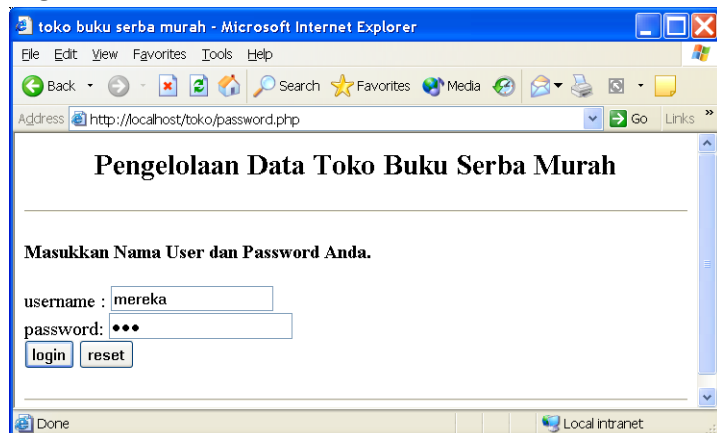
d. Login Hak Akses Tambah, Ubah



e. Halaman Administrasi (Tambah, Ubah)



f. Login Hak Akses Tambah



g. Halaman Administrasi (Tambah, Ubah)

Pengelolaan data toko buku serba murah - Microsoft Internet Explorer

Address: http://localhost/toko/admin.php

Pengelolaan Toko Buku Serba Murah

mereka

[tambah data](#)

judul	jenis	nama_gmb	penerbit	penulis	harga	sekilas	jumlah
Tip Trik PHP	Komputer	php.gif	Jayanusa	Amrizal	Rp 45000,00	Tip & Trik mempelajari Penrograman PHP	23 eksp
Penrograman	Komputer	vb.gif	Andi	Amrizal	Rp 200000,00	Tutorial Visual Basic	12 eksp
PHP Programming	Komputer	php.gif	jayanusa	amrizal	Rp 20000,00	PHP programming	23 eksp

[Keluar](#)

Done Local intranet

h. Halaman Tambah Data Buku

pengelolaan data toko buku serba murah - Microsoft Internet Expl...

Address: http://localhost/toko/admin2.php?aksi=TAMBAH

Pengelolaan Toko Buku Serba Murah

TAMBAH DATA BUKU

Judul Buku : Pendidikan Dan Riset

Sekilas Isi : meningkatkan

Jenis Buku : Komputer

Nama File Gambar : internet.gif

Nama penerbit : Jayanusa

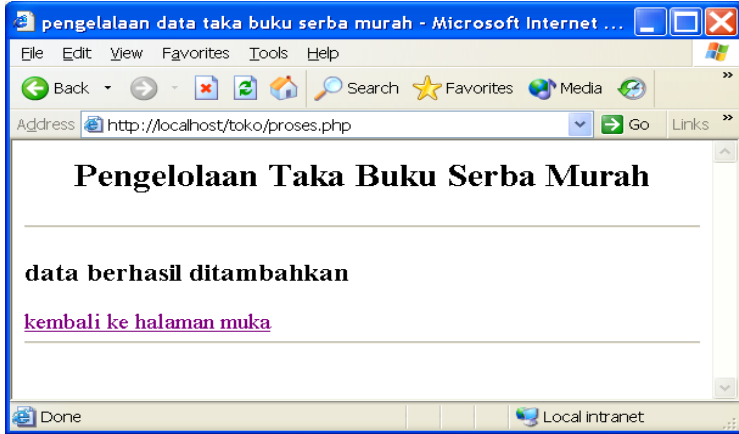
Nama penulis : Amrizal,Ch

Harga : Rp 23000,00

Banyaknya Stok : 23

Done Local intranet

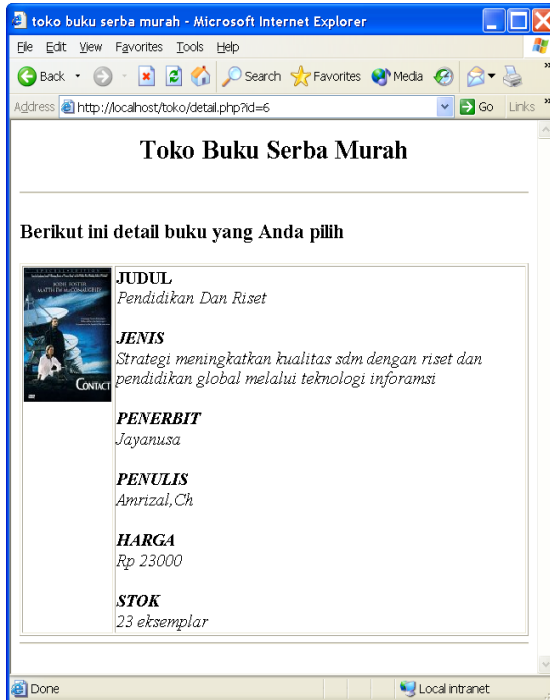
i. Halaman Konfirmasi Tambah Buku Sukses



j. Halaman Daftar Buku Berdasarkan Kategori



k. Halaman Detail Buku Yang Di Pilih



D. Aplikasi Transaksi On-line (e-Commerce)

1. Buatlah Database MySQL, dengan struktur File sbb:

Database Name : ecomm

a. tabel: category

<u>Nam Field</u>	<u>Tipe Data</u>	<u>Null</u>
kategori	char(20)	YES
keterangan	varchar(30)	YES

b. tabel: sctock

<u>Nam Field</u>	<u>Tipe Data</u>	<u>Keterangan</u>
kode	char(7)	YES
kategori	char(2)	YES
nama_barang	char(30)	YES

jumlah	mediumint(9)	YES
harga	float(10,2)	YES
nama_file	char(15)	YES

c. **tabel: orderid**

<u>Nam Field</u>	<u>Tipe Data</u>	<u>Keterangan</u>
Order_num	int(11)	YES
Email	char(50)	YES
firstname	char(30)	YES
lastname	char(30)	YES
address	char(60)	YES
city	char(30)	YES
state	char(30)	YES
zip	char(60)	YES
order_total	int(11)	YES
cc_num	char(16)	YES
cc_type	char(20)	YES
cc-exp	date	YES

d. **tabel: orderlist**

<u>Nam Field</u>	<u>Tipe Data</u>	<u>Keterangan</u>
Order_no	int(11)	YES
nama_barang	char(30)	YES
jumlah	smalint(6)	YES

Masukkan data-data berikut ke dalam tabel yang sudah anda buat:

Tabel: **category**

kategori	keterangan
► Elektronik	Barang Elektronik Rumah Tangga
Mobil	Mobil Segala Merek
Olah Raga	Peralatan Olah Raga

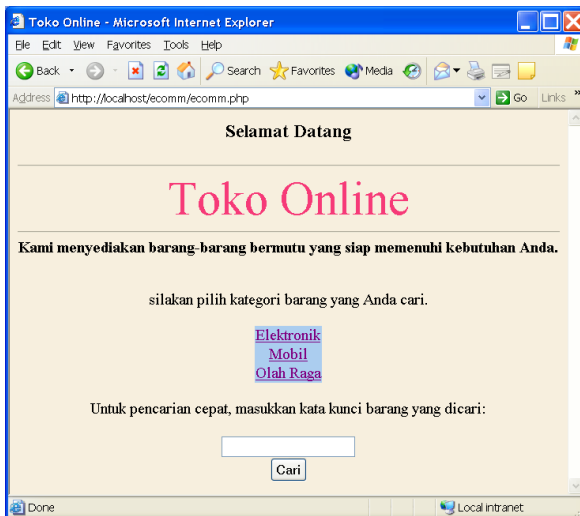
Tabel: **Stock**

kode	kategori	nama_barang	jumlah	harga	nama_file
car001	Mobil	Toyota Corolla	10	25500	toyota.gif
car002	Mobil	BMW 318i	4	42000	bmw.gif
car003	Mobil	Peugeot 306	10	32000	peugeot.gif
car004	Mobil	Daihatsu Zebra	20	10000	daihatsu.gif
car005	Mobil	Mitshubishi Kuda	15	12500	mitshubishi.gif
elc001	Elektronik	VCD Toshiba	50	250	vcd.gif
elc002	Elektronik	Home Theater Soby	25	550	home.gif
elc003	Elektronik	Mini Compo Sharp	35	120	sharp.gif
elc004	Elektronik	Kulkas National	10	175	kulkas.gif
elc005	Elektronik	TV Polytron	20	150	tv.gif
spo001	Olah Raga	Bola Sepak Adidas	100	10	sepak.gif
spo002	Olah Raga	Bola Basket Nike	150	12	basket.gif
spo003	Olah Raga	Kaus Olahraga Kappa	75	14	kappa.gif
spo004	Olah Raga	Raket Batminton Yonex	115	15	reket.gif
spo005	Olah Raga	Sepatu Lotto	80	25	lotto.gif

2. Perancangan Halaman Web

a. Halaman Selamat Datang

Halaman selamat datang merupakan halaman yang berisi identitas toko online yang bersangkutan. Pada halaman ini ditampilkan kategori-kategori barang yang dijual (jika toko online tersebut menjual lebih dari satu kategori barang) dan link untuk menuju halaman kategori yang dipilih.



opendb.php

```
<?
$conn=@mysql_connect ("localhost","root","")
or die ("Koneksi gagal");
mysql_select_db("ecomm",$conn);
$qry = @mysql_query($strSQL,$conn)
or die ("Query salah");
?>
```

=====

ecomm.php

```
<?
Session_start() ;
if (!session_is_registered( "cart_itm")) {
    session_register("cart_jml");
    session_register ( "cart_itm" );
    session_register("cart_hrg" );
    session_register("cart_subtot");
    $cart_jml = array();
    $cart_itm = array();
    $cart_hrg = array();
    $cart_subtot = array();
}
?>

<HTML>
<HEAD>
<TITLE> Toko Online </TITLE></HEAD>

<BODY BGCOLOR=#f7efde>

<CENTER>
<H3> Selamat Datang </H3>
```

```

<HR><FONT SIZE=7 COLOR=#f63a78> Toko Online
</FONT>
<HR>
<B>Kami menyediakan barang-barang bermutu yang siap
memenuhi kebutuhan Anda. </B><BR><BR>
silakan pilih kategori barang yang Anda cari. <BR><BR>

```

```

<?
$strSQL="select kategori from category";
include "opendb.php" ;
?>

```

```

<TABLE BORDER=0 CELLSPACING=0>
<?
While ($row = mysql_fetch_array ($qry)) :
?>
<TR>
<TD BGCOLOR=#abcdef ALIGN="center">
<A HREF="list.php?kat=<? Echo $row[0]?>">
<? Echo $row[0] ?>
</A>
</TD>
</TR>
<?
Endwhile;
?>
</TABLE>
<BR>

```

Untuk pencarian cepat, masukkan kata kunci barang yang dicari:

```

<BR>

```

```

<FORM NAME="Cari" METHOD = "post"
ACTION="result.php">

```

result.php menuju ke pencarian cepat.

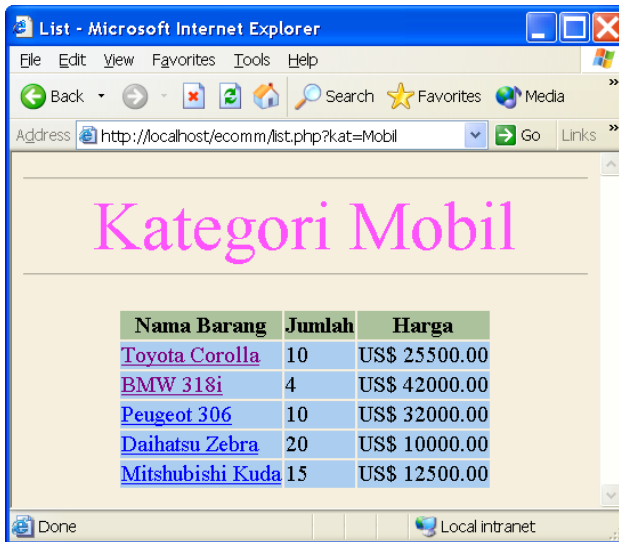
```

<INPUT TYPE="text" NAME="txtCari"><BR>
<INPUT TYPE="submit" VALUE="Cari">
</FORM>
</CENTER>
</BODY>
</HTML>

```

b. Halaman Kategori

Halaman kategori menunjukkan daftar barang yang termasuk ke dalam kategori yang dipilih pada halaman selamat datang. Misalnya kita memilih kategori Mobil, maka halaman kategori sbb:



List.php

```

<?
Session_start();
if (!session_is_registered("cart_itm")) {
    session_register("cart_jml");
    session_register("cart_itm");

```

```

session_register("cart_hrg" );
session_register("cart_subtot" );
$cart_jml = array();
$cart_itm = array();
$cart_hrg = array();
$cart_subtot = array();
}
?>

<html>
<HEAD>
<TITLE> List </TITLE>
</HEAD>

<BODY BGCOLOR=#f7efde>

<?
$strSQL="select * from stock where kategori='$kat'";
include "opendb.php";
?>
<CENTER>
<HR>
<FONT SIZE=7 COLOR=#fd52fc>
Kategori <? Echo $kat; ?>
</FONT><HR><BR>

<TABLE BORDER=0>
<TR>

<TH BGCOLOR=#abc29d> Nama Barang </TH>
<TH BGCOLOR=#abc29d> Jumlah </TH>
<TH BGCOLOR=#abc29d> Harga </TH>

</TR>

```



```

<? While ($row=mysql_fetch_row($qry)): ?>
<TR>
<TD BGCOLOR=#abcdef>
<A HREF="detail.php?kode=? Echo $row[0]?>">
<? Echo $row[2]; ?></A>
</TD>
<TD BGCOLOR=#abcdef><? Echo $row[3]; ?></TD>
<TD BGCOLOR=#abcdef ALIGN=right> US$ <? Echo
$row[4]; ?></TD>
</TR>
<?
Endwhile;
?>
</TABLE>
</BODY>
</html>

```

c. Halaman Hasil Pencarian

Halaman hasil pencarian merupakan halaman yang memproses form pencarian pada halaman selamat datang. Halaman ini sebenarnya mirip dengan halaman kategori, hanya saja yang ditampilkan disini bukan daftar barang berdasarkan kategori, tetapi berdasarkan hasil pencarian. Misalnya kita memasukkan kata kunci pencarian "bola", maka halaman hasil pencarian seperti berikut:



=====

result.php

```
<?
Session_start() ;
?>
<HTML>
<HEAD>
<TITLE> Result </TITLE></HEAD><BODY
BGCOLOR=#f7efde>
<?
$strSQL="SELECT * FROM stock WHERE nama_barang LIKE
'%" . $txtCari . "%' ";
include "opendb.php";
$jml=mysql_num_rows($qry);
?>

<CENTER>
<HR>
<FONT SIZE=7 COLOR=#fd52fc> Hasil pencarian
</FONT><HR><BR>

<? If ($jml>0): ?>
```

```

Ada <? Echo $jml; ?> barang yang cocok dengan kata kunci “
<?
Echo $txtCari; ?>” <BR><BR>
<TABLE BORDER=0>
<TR>

<TH BGCOLOR=#abc29d> Nama Barang </TH>
<TH BGCOLOR=#abc29d> Jumlah </TH>
<TH BGCOLOR=#abc29d> Harga </TH>

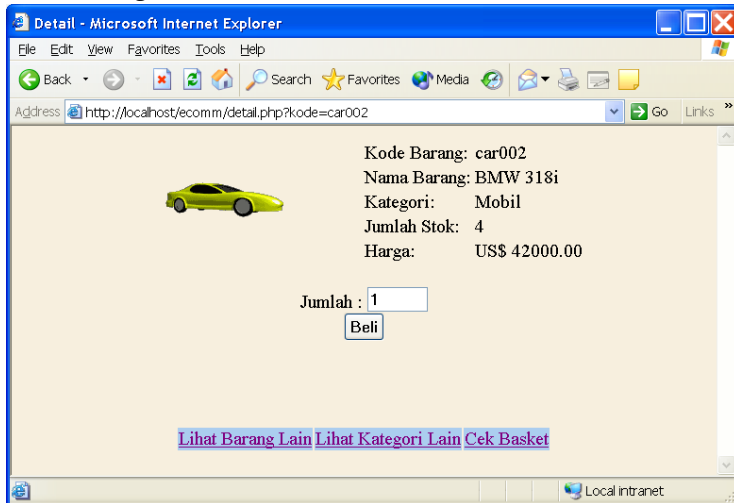
</TR>
<? While ($row=mysql_fetch_row($qry)): ?>
<TR>
<TD BGCOLOR=#abcdef>
<A HREF=”detail.php?kode=<? Echo $row[0] ?>”>
<? Echo $row[2]; ?>
</A>
</TD>
<TD BGCOLOR=#abcdef><? Echo $row[3]; ?></TD>
<TD BGCOLOR=#abcdef ALIGN=right> US$ <? Echo $row[4];
?></TD>
</TR>
<? Endwhile; ?>
</TABLE>
<? Else: ?>
Tidak ada barang yang cocok dengan kata kunci <? Echo
$txtCari;
endif; ?>
</BODY>
</HTML>

```

d. Halaman Detail

Halaman ini berisi detail dari barang yang dipilih pada halaman kategori atau halaman hasil pencarian. Pada

halaman ini juga ditampilkan gambar/foto dari barang tersebut, serta sebuah form untuk pengisian jumlah barang yang akan dibeli. Jika tidak jadi membeli barang tersebut, disediakan link untuk melihat barang lain kategori sama atau kategori lain.



detail.php

```
<?
Session_start() ;
?>

<HTML>
<HEAD>
<TITLE> Detail </TITLE>
<SCRIPT LANGUAGE=JavaScript>
function pesan()
{
    var cek;
    cek = document.forms[0].elements[0].value;
    if (cek == 0)
```

```

        {
            window.alert(" Anda tidak dapat memasukkan
angkanol!")
        }
        else
        {
            if (cek < 0)
            {
                window. Alert ( "Anda tidak dapat memasukkan
angka negatif!")
            }
            else
            {
                if (isNaN(cek))
                {
                    window. Alert ( "Anda tidak dapat
memasukkan string atau karakter! " )
                }
            }
            else
            {
                document.forms[0].submit()
            }
        }
    }
}
}

```

</SCRIPT>

</HEAD>

<BODY BGCOLOR=#f7efde>

<CENTER>

<?

\$strSQL="SELECT * FROM stock WHERE
Kode='\$kode'";

```

include "opendb.php";
$row = mysql_fetch_row($qry);
?>
<TABLE ALIGN="center" BORDER=0>
<TR>
<TD ROWSPAN=5 WIDTH=50%>
<IMG SRC="<? Echo $row[5]; ?>">
</TD>
<TD> Kode Barang: </TD>
    <TD><? Echo $row[0]; ?></TD>
</TR>
<TR>
<TD> Nama Barang: </TD>
    <TD><? Echo $row[2]; ?></TD>
</TR>
<TR>
<TD> Kategori: </TD>
    <TD><? Echo $row[1]; ?></TD>
</TR>
<TR>
<TD> Jumlah Stok: </TD>
    <TD><? Echo $row[3]; ?></TD>
</TR>
<TR>
<TD> Harga: </TD>
    <TD> US$ <? Echo $row[4]; ?></TD>
</TR>
</TABLE>
<BR>

```

```

<FORM NAME = "Beli" ACTION="basket.php"
METHOD="get">
    Jumlah :<INPUT TYPE="text" NAME= "jml"
VALUE=1 SIZE=5><BR>

```

```

        <INPUT TYPE="hidden" NAME= "nabar"
VALUE="<? Echo $row[2]; ?>">
        <INPUT TYPE="hidden" NAME= "kat" VALUE="<?
Echo $row[1]; ?>">
        <INPUT TYPE="hidden" NAME= "hrg" VALUE="<?
Echo $row[4]; ?>">
        <INPUT TYPE="hidden" NAME= "aksi"
VALUE="beli">
        <INPUT TYPE="button" NAME= "btnSubmit"
VALUE="Beli"
onClick=pesan()>
    </FORM>
    <BR><BR><BR>
    <TABLE BORDER=0>
    <TR>
    <TD BGCOLOR=#abcdef ALIGN=center>
    <A HREF="list.php?kat=<? Echo $row[1]; ?>">
        Lihat Barang Lain
    </A>

    </TD>
    <TD BGCOLOR=#abcdef ALIGN=center>
    <A HREF="ecomm.php"> Lihat Kategori Lain
    </A>

    </TD>
    <TD BGCOLOR=#abcdef ALIGN=center>
        <A HREF="basket.php?jml=&nabar=&kat=<? Echo
$row[1]; ?>&hrg=&aksi=lihat">
            Cek Basket
        </A>

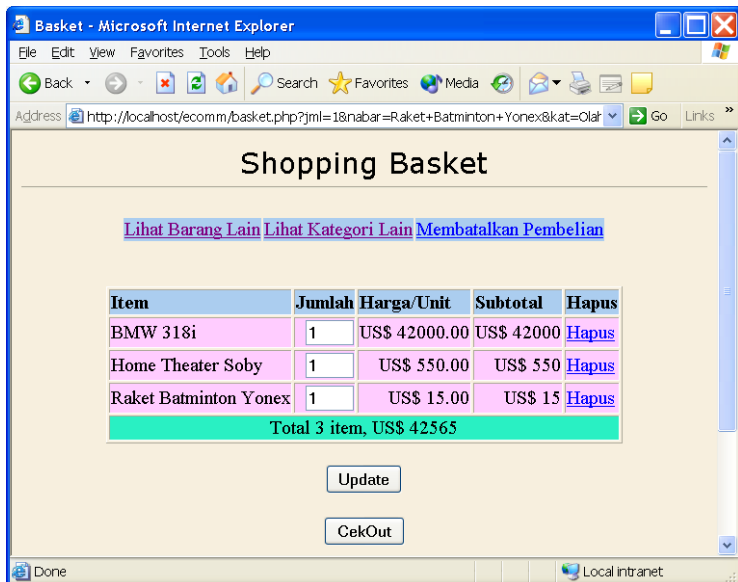
    </TD></TR></TABLE>

```

</CENTER></BODY></HTML>

e. Halaman Shopping Basket

Halaman shopping basket merupakan halaman yang menampilkan barang-barang yang telah dibeli dan fasilitas untuk mengganti jumlah barang atau menghapusnya. Halaman shopping basket akan nampak seperti gambar berikut.



Halaman shopping basket merupakan halaman yang paling komplek perancangannya. Untuk itu sebelum diberikan skrip selengkapnya terlebih dahulu akan diberikan konsep perancangannya.

f. Shopping Cart

Inti dari halaman shopping basket adalah aplikasi shopping carft, yang merupakan aplikasi yang menata data baang yang dibeli oleh konsumen. Suatu shoping cart yang baik harus dapat menyimpan data tersebut secara konsisten meskipun fasilitas untuk berpindah-pindah halaman web,

harus menyediakan fasilitas untuk mengubah jumlah suatu barang atau menghapusnya, dan mampu menampung data dalam jumlah yang besar.

Pada halan ini ,konsumen kemungkinan akan sering melakukan perubahan-perubahan pad data barang yang dibeli baik itu menambah item barang, mengubah jumlah suatu item barang, menghapus suatu item, dan lain-lain. Karena itu sangatlah tidak bijaksana bila semua tindakan yang mungkin dilakukan tersebut langsung dicatat ke dalam database, karena beban server akan sangat berat. Solusinya adalah menyimpan data tersebut ke dalam sebuah variabel array terlebih dahulu. Supaya variabel array ini dapat tersimpan secara konsisten meskipun pembeli berpindah-pindah halaman web, maka variabel array tersebut disimpan dalam sebuah object session. Dengan hanya menangani sebuah object session, maka beban server tidaklah berat. Tugas dari aplikasi shopping cart ini nantinya adalah pada pemeliharaan variabel array tersebut

Selanjutnya kita melangkah ke perancangan shopping cart itu sendiri. Shopping cart yang akan dirancang nanti setidaknya harus mampu melakukan hal-hal berikut:

- Menambah item barang
- Meng-update item barang
- Menghapus item barang

Untuk menangani tugas-tigas tersebut, kita akan menciptakan sebuah kelas object PHP yang mempunyai metode-metode untuk menjalankan tugas tersebut. Kelas object tersebut diberi nama shopcart.

=====

classcart.php

```
<?
Class shopcart {
var $jumlah;
var $item;

var $harga;
var $subttl;

//-----
// CheckCart ----
//-----

function checkcart() {
    if (!empty($this->item)) {
        return true;
    } else {
        return false;
    }
}
//-----
// InputCart ----
//-----

function inputcart($jml,$itm,$hrg,$subtot) {
    $this->jumlah = $jml;
    $this->item = $itm;
    $this->harga = $hrg;
    $this->subttl = $subtot;
}
//-----
// CheckItem ----
```

```

//-----

function checkitem($itm) {
    if (in_array($itm,$this->item)) {
        return true;
    } else {
        return false;
    }
}

//-----
// AddItem ----
//-----

function additem($jml,$itm,$hr,$subtot) {
    array_push($this->jumlah,$jml);
    array_push($this->item,$itm);
    array_push($this->harga,$hr);
    array_push($this->subttl,$subtot);
}

//-----
// UpdateItem ----
// -----

function updateitem($jml,$itm,$subtot) {
    for ($i=0; $i<=sizeof($this->item); $i++) {
        if ($this->item[$i]==$itm) {
            array_splice($this->jumlah,$i,1,$jml);
            array_splice($this->subttl,$i,1,$subtot);
            break;
        }
    }
}

```

```

// -----
// RemoveItem ----
// -----

function removeitem($itm) {
    for ($i=0; $i<=sizeof($this->item); $i++) {
        if ($this->item[$i]==$itm) {
            array_splice($this->jumlah,$i,1);
            array_splice($this->item,$i,1);
            array_splice($this->harga,$i,1);
            array_splice($this->subttl,$i,1);
            break;
        }
    }
}

// -----
// RemoveAll ----
// -----

function removeall(){
    array_splice($this->jumlah,0);
    array_splice($this->item,0);
    array_splice($this->harga,0);
    array_splice($this->subttl,0);
}

}
?>

```

g. Perancangan Shopping Basket

Setelah kelas object shopcart selesai dideklarasikan, maka berikutnya adalah perancangan halaman shopping basket.

=====

basket.php

```
<?
    Session_start();
    session_register("hrgtot");
    include "classcart.php";
?>

<HTML>
<HEAD>
<TITLE> Basket </TITLE>
</HEAD>

<BODY BGCOLOR=#f7efde>
<CENTER>
<FONT FACE=Verdana SIZE=5> Shopping Basket
</FONT>
<HR><BR>

<TABLE BORDER=0>
<TR>
<TD BGCOLOR=#abcdef ALIGN=center>
<A HREF="list.php?kat=<? Echo $kat; ?>">
    Lihat Barang Lain
</A>
</TD>

<TD BGCOLOR=#abcdef ALIGN=center>
<A HREF="ecomm.php">
    Lihat Kategori Lain</A></TD>

<TD BGCOLOR=#abcdef ALIGN=center>
```

```
<A HREF="basket.php?jml=&nabar=&kat=? Echo $kat;
```

```
?>&hrg=&aksi=batal">
```

```
Membatalkan Pembelian </A></TD>
```

```
</TR>
```

```
</TABLE>
```

```
<BR><BR>
```

```
<?
```

```
$objCart = new shopcart;
```

```
$objCart-
```

```
>inputcart($cart_jml,$cart_itm,$cart_hrg,$cart_subtot);
```

```
switch($aksi) {
```

```
case "beli":
```

```
$cItem=$objCart->checkitem($nabar);
```

```
if ($cItem==true):
```

```
?>
```

```
Anda telah memiliki <? Echo $nabar; ?> dalam shopping cart
```

```
Anda. <BR>
```

```
Klik Next untuk melanjutkan
```

```
<FORM NAME="tidak" ACTION="basket.php" METHOD="get">
```

```
<INPUT TYPE="hidden" NAME="jml">
```

```
<INPUT TYPE="hidden" NAME="nabar">
```

```
<INPUT TYPE="hidden" NAME="kat" VALUE="<?
```

```
Echo $kat; ?>">
```

```
<INPUT TYPE="hidden" NAME="hrp">
```

```
<INPUT TYPE="hidden" NAME="aksi" VALUE =
```

```
"lihat">
```

```
<INPUT TYPE="submit" VALUE="Next">
```

```
</FORM>
```

<?

Else:

\$subtot=\$jml*\$hrp;

\$objCart->additem(\$jml,\$snabar,\$hrp,\$subtot);

\$show=true;

endif;

break;

case "update":

\$subtot=\$jml*\$hrp;

\$objCart->updateitem(\$jml,\$snabar,\$subtot);

\$show=true;

break;

case "batal":

\$cek=\$objCart->checkcart();

if(\$cek==true) {

\$objCart->removeall();

echo "Shopping Cart Anda telah dihapus";

\$show=false;

session_unregister("cart_jml");

session_unregister("cart_itm");

session_unregister("cart_hrp");

session_unregister("cart_subtot");

}

break;

case "hapus":

if (count(\$objCart->item)<=1) {

\$objCart->removeall();

echo "Shopping Cart Anda telah dihapus";

\$show=false;

session_unregister("cart_jml");

session_unregister("cart_itm");

```

        session_unregister("cart_hrg");
        session_unregister("cart_subtot");
    } else {
        $objCart->removeitem($nabar);
        $show = true;
    }
    break;

case "lihat":
    $cek=$objCart->checkcart();
    if ($cek==false) {
        echo "Shopping Cart Anda masih kosong";
        $show=false;
    } else {
        $show=true;
    }
    break;
}

if ($show==true):
?>

```

```

<FORM NAME = "tabel " METHOD="post"
ACTION="update.php">
<TABLE BORDER=1>
<TR>
<TD BGCOLOR=#abcdef><B> Item </B></TD>
<TD BGCOLOR=#abcdef><B> Jumlah </B></TD>
<TD BGCOLOR=#abcdef><B> Harga/Unit
</B></TD>
<TD BGCOLOR=#abcdef><B> Subtotal </B></TD>
<TD BGCOLOR=#abcdef><B> Hapus </B></TD>
</TR>
<?
    $hrgtot=0;

```



```

$tot=0;
$cart_jml = $objCart->jumlah;
$cart_itm = $objCart->item;
$cart_hrg = $objCart->harga;
$cart_subtot = $objCart->subttl;
for ($i=0; $i<=sizeof($objCart->item); $i++) {
    if (!empty($objCart->item[$i])):
        ?>
<TR>
<TD BGCOLOR=#ffccff><? Echo $objCart->item[$i];
    ?>
<INPUT TYPE="hidden" NAME="item<? Echo $i; ?>"
    VALUE="<? Echo $objCart->item[$i]; ?>">
</TD>
<TD BGCOLOR=#ffccff ALIGN="right">
<INPUT TYPE="text" NAME="jml<? Echo $i; ?>"
    VALUE="<? Echo $objCart->jumlah[$i]; ?> SIZE=3>
</TD>
<TD BGCOLOR=#ffccff ALIGN="right"> US$ <? Echo
    $objCart->harga[$i]; ?>
<INPUT TYPE="hidden" NAME="hrg<? Echo $i;
?>"
    VALUE="<? Echo $objCart->harga[$i]; ?>">
</TD>
<TD BGCOLOR=#ffccff ALIGN="right"> US$ <?
Echo
    $objCart->subttl[$i]; ?></TD>
<TD BGCOLOR=#ffccff>
<A HREF="basket.php?jml=&nabar=<? Echo
rawurlencode($objCart->item[$i]); ?>&kat=<? Echo
$kat;
    ?>&hrg=&aksi=hapus" >
    Hapus </A>
</TD>

```

```

</TR>
<?
    $hrgtot+=$objCart->subttl[$i];
    $tot++;
endif;
}

?>

<TR>
<TD BGCOLOR=#29fSc3 COLSPAN=5
ALIGN=center>
    Total <? Echo $tot; ?> item, US$ <? Echo $hrgtot;
    ?>
</TD></TR></TABLE>
<BR>
<INPUT TYPE="hidden" NAME = "kat" VALUE="<?
Echo $kat; ?>">
<INPUT TYPE="hidden" NAME = "tot" VALUE="<?
Echo $tot; ?>">
<INPUT TYPE="submit" VALUE="Update">
</FORM>
<FORM NAME = "CekOut" METHOD="get"
ACTION="cekout.php">
<INPUT TYPE="submit" VALUE="CekOut">
</FORM>
<BR>

```

Untuk mengubah jumlah pembelian, gantilah angka pada kolom jumlah, setelah itu tekanlah tombol update.
 Jika jumlah pembelian diisi lebih kecil atau sama dengan

nol, maka dianggap barang tersebut dihapus.

 Jika pembelian telah selesai, tekanlah tombol cekout.

 <?
 Endif;
 unset(\$objCart) ;
 ?>
 </CENTER>
 </BODY>
 </HTML>

=====

update.php

```

<?
Session_start();
include "classcart.php";
$objCart = new shopcart;
$objCart-
>inputcart($scart_jml,$scart_itm,$scart_hrg,$scart_subtot);
for ($i=0; $i<=$tot; $i++) {
    $regItem="item".$i;
    $regJml="jml".$i;
    $regHrg="hrg".$i;
    $itm=$HTTP_POST_VARS[$regItem];
    $jml=$HTTP_POST_VARS[$regJml];
    $hrg=$HTTP_POST_VARS[$regHrg];
    if ($jml<=0) {
        $objCart->removeitem($itm);
    } else {
        $subtot=$jml * $hrg;
        $objCart->updateitem($jml,$itm,$subtot);
    }
}
}

```

```

$cart_jml = $objCart->jumlah;
$cart_itm = $objCart->item;
$cart_hrg = $objCart->harga;
$cart_subtot = $objCart->subttl;
unset($objCart);
header("Location:

```

```

basket.php?jml=&nabar=&kat=".$kat."&hrg=&aksi=lihat");
exit;
?>

```

h. Halaman Cek Out

Halaman cek out berisi formulir pengisian identitas pembeli, alamat pengirim, dan juga kartu kredit yang digunakan. Halaman ini akan nampak seperti gambar berikut.

Check Out - Microsoft Internet Explorer

File Edit View Favorites Tools Help

Back Forward Stop Home Search Favorites Media

Address <http://localhost/ecommy/cekout.php?> Go Links

Cek Out

Total pembelian = US\$ 42565

Formulir Data Konsumen:

Nama Depan :

Nama Keluarga :

Email :

Alamat :

Kota :

Propinsi :

Kode Pos :

Tipe Kartu Kredit :

Nomor Kartu Kredit :

Berlaku s/d : Tanggal Bulan Tahun

Done Local intranet

=====

cekout.php

```
<?
Session_start() ;
?>
<HTML>
<HEAD>
<TITLE> Check Out </TITLE></HEAD>

<BODY BGCOLOR=#f7efde>
<H2> Cek Out </H2>
<HR><BR>
Total pembelian = US$ <? Echo $hrgtot; ?><BR><BR>
Formulir Data Konsumen: <BR>
<FORM NAME = "frmKons"
METHOD="post" ACTION="thanks.php">
  <INPUT TYPE="hidden" NAME = "hrgtot"
VALUE=<? Echo $hrgtot; ?>>
  <TABLE BORDER=0>
    <TR>
      <TD ALIGN="right"> Nama Depan :</TD>
        <TD><INPUT TYPE="text" NAME="fname"
MAXLENGTH=30
SIZE=30></TD>
    </TR>
    <TR>
      <TD ALIGN="right"> Nama Keluarga :</TD>
        <TD><INPUT TYPE="text" NAME = "lname"
MAXLENGTH=30 SIZE=30></TD>
    </TR>
    <TR>
      <TD ALIGN="right"> Email : </TD>
```

```

        <TD><INPUT TYPE="text" NAME = "e_mail"
MAXLENGTH=40 SIZE=40></TD>
    </TR>
    <TR>
        <TD VALIGN="top" ALIGN="right"> Alamat :</TD>
        <TD><INPUT TYPE="text" NAME="almt"
MAXLENGTH=60 SIZE=60></TD>
    </TR>
    <TR>
        <TD ALIGN="right"> Kota : </TD>
        <TD><INPUT TYPE="text" NAME = "kota"
MAXLENGTH=30 SIZE=30>
        </TD>
    </TR>
    <TR>
        <TD ALIGN="right"> Propinsi : </TD>
        <TD><INPUT TYPE="text" NAME = "prop"
MAXLENGTH=30 SIZE=30>
        </TD>
    </TR>

    <TR>
        <TD ALIGN="right"> Kode Pos : </TD>
        <TD><INPUT TYPE="text" NAME="kpos"
MAXLENGTH=10 SIZE=10>
        </TD></TR>
    <TR>
        <TD ALIGN="right"> Tipe Kartu Kredit : </TD>
        <TD><SELECT NAME="cctype" >
        <OPTION VALUE="master"> Master Card
        <OPTION VALUE="visa"> VISA
        </SELECT>

    </TD>

```

```

</TR>
  <TR>
    <TD ALIGN="right"> Nomor Kartu Kredit : </TD>
    <TD><INPUT TYPE="text" NAME="ccnum"
MAXLENGTH=16 SIZE=16></TD>
  </TR>
  <TR>
    <TD ALIGN="right"> Berlaku s/d : </TD>
    <TD> Tanggal <SELECT NAME="tgl" >
      <? For ($i=1; $i<=31; $i++): ?>
      <OPTION VALUE="<?echo($i) ?>"><? Echo($i)

?>
<? Endfor; ?>
</SELECT>
    Bulan <SELECT NAME="bln">
      <? For ($j=1; $j<=12; $j++): ?>
      <OPTION VALUE="<?echo($j) ?>"><? echo($j)

?>
<? Endfor; ?>

</SELECT>
    Tahun <SELECT NAME="thn">
      <? For ($k=2000; $k<=2010; $k++): ?>
      <OPTION VALUE="<?echo($k) ?>"><? Echo($k)

?>

<? Endfor; ?>
</SELECT>

</TD>
</TR>

```

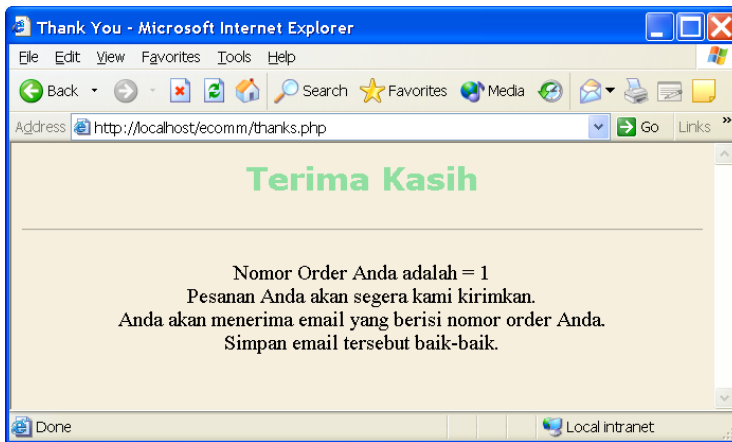
```

</TABLE>
<INPUT TYPE="submit" VALUE="Proses"><INPUT
TYPE="reset" VALUE="Hapus">
</FORM>
</BODY>
</HTML>

```

i. Halaman Terima Kasih

Halaman terima kasih berisi skrip yang akan memproses form pada halaman cek out serta memasukkan data variabel array ke database. Setelah data tersebut diproses, maka pada halaman ini akan muncul ucapan terima kasih dan nomor order pembelian.



Hal yang perlu diperhatikan dalam melakukan proses cek out adalah transfer data yang aman, misalnya dengan metode SSL (Secure Socket Layer), dan validasi kartu kredit dan proses pembayaran melalui internet, sebuah toko online dapat bekerja sama dengan perusahaan yang menyediakan layanan e-payment (pembayaran elektronik).

=====

thanks.php

```
<?
Session_start();
?>
<HTML>
<HEAD>
<TITLE> Thank You </TITLE>
</HEAD>

<BODY BGCOLOR=#f7efde>
<?
$strdate = "$thn/$bln/$tgl";
$ccexp = date("$thn/$bln/$tgl");
include "valid.php";
if ($valid == true):

    /---Mengambil nomor order terbesar---
    $strSQL = "select max(order_no) from orderlist";
    include "opendb.php";
    $max = mysql_fetch_row($qry);
    if (is_numeric($max[0])) {
        $no_order=$max[0]+1;
    } else {
        $no_order=1;
    }
    /---Memasukkan barang dibeli ke database---
    for ($i=0; $i<=count($cart_itm); $i++) {
        if (!empty($cart_itm[$i])) {
            $strSQL="insert into orderlist"
            ."(order_no,nama_barang,jumlah) "
            . "values($no_order,'$cart_itm[$i]',$cart_jml[$i])";
            include "opendb.php";
```

```

    } else {
        break;
    }
}
//---Meng-update jumlah stok ---
for ($i=0; $i<=count($cart_itm); $i++) {
    if (!empty($cart_itm[$i])) {
        $strSQL="update stock set jumlah = jumlah -
        $cart_jml[$i]"
        ." where nama_barang = '$cart_itm[$i]'"
        include "opendb.php";
    } else {
        break;
    }
}
//---Memasukkan data konsumen ke database ---

```

```

    $strSQL="insert into
    orderid(order_num,email,firstname,lastname,address,city,s
    tate,zip,order_total,cc_num,cc_type,cc_exp)
    values($no_order,'$e_mail','$fname','$lname','$salm','$kota
    ','$prop','$kpos','$hrgtot','$ccnum','$cctype','$ccexp)";
    include "opendb.php";
    ?>

```

```

<CENTER><H2>
<FONT FACE="verdana" COLOR=#8edfa0>
Terima Kasih </FONT></H2>
<HR><BR>

```

```

    Nomor Order Anda adalah = <? Echo $no_order; ?><BR>
    Pesanan Anda akan segera kami kirimkan. <BR>
    Anda akan menerima email yang berisi nomor order
    Anda. <br>

```

Simpan email tersebut baik-baik.

<?

\$subjek = "Nomor Order Anda";

\$isi = "Nomor order Anda adalah \$no_order";

// mail(\$email,\$subjek,\$isi);

session_unregister("cart_jml");

session_unregister("cart_itm");

session_unregister("cart_hrg");

session_unregister("cart_subtot");

session_unregister("hrgtot");

else:

//else ini dari if (\$valid == true)

?>

Proses Cek Out tidak dapat diteruskan karena terdapat kesalahan.

Kesalahan tersebut adalah <? Echo \$pesan; ?>.

Tekan Back untuk memperbaiki

(Kecuali jika kesalahan tersebut karena shopping cart tidak valid)

<?

Endif ;

?>

</BODY>

</HTML>

Pada scrip tersebut terdapat file include valid.php. File valid.php berisi skrip yang melakukan validasi terhadap isin formulir.

=====

valid.php

```
<?
If (!session_is_registered("cart_itm")) {
    $pesan="Shopping cart tidak valid";
    $valid=false;
} elseif ($fname==""){
    $pesan="Anda belum mengisi Nama Depan Anda";
    $valid=false;
} elseif ($lname==""){
    $pesan="Anda belum mengisi Nama Belakang
Anda";
    $valid=false;
} elseif ($e_mail==""){
    $pesan="Anda belum mengisi email Anda";
    $valid=false;
} elseif ($almt==""){
    $pesan="Anda belum mengisi Alamat Anda";
    $valid=false;
} elseif ($kota==""){
    $pesan="Anda belum mengisi Kota";
    $valid= false;
} elseif ($prop==""){
    $pesan="Anda belum mengisi Propinsi";
    $valid=false;
} elseif ($kpos==""){
    $pesan="Anda belum mengisi Kode Pos";
    $valid=false;
} elseif ($ccnum==""){
    $pesan="Anda belum mengisi nomor Kartu Kredit
Anda";
    $valid=false;
} elseif (!checkdate($bln,$tgl,$thn)){
```

```

        $pesan="Anda      salah      mengisi      tanggal
kadaluwarsa";
        $valid=false;
    } elseif ($ccexp<date("Y/m/d")){
        $pesan="Kartu Kredit Anda telah kadaluwarsa";
        $valid=false;
    } else {
        $valid=true;
    }
?>

```

Validasi ini bukan merupakan validasi keabsahan kartu kredit, tetapi hanya untuk menjaga agar form diisi secara benar. Setelah semua isian form diisi dengan benar, maka data tersebut akan disimpan ke dalam database.

Setelah proses penyimpanan ke dalam database dilakukan, maka sesi belanja telah selesai, oleh karena itu variabel session harus dibuang. Hal ini dilakukan untuk menjaga agar proses cekout tidak dapat dilakukan dua kali untuk suatu order yang sama. Misalnya saja setelah proses cek out selesai, pembeli menekan tombol back pada browser dan tiba kembali pada halaman cek out, lalu menekan tombol Proses pada formulir data konsumen, amka yang muncul adalah pesan kesalahan bahwa shopping cart tidak valid.

DAFTAR PUSTAKA

Hermawan, Stepanus, (2011), *Mudah Membuat Aplikasi Android*, Andi Offset, Yogyakarta.

Kroenke, David. M, (2005), *Dasar-dasar Desain dan Implementasi Database Processing*, Erlangga, Jakarta

Maiyana, Efmi, (2018), *Cepat Mahir Java NetBeans*, Wade Group, Ponorogo

Sidik, Betha, (2011), *Java Scripts*, Informatika, Bandung

BIODATA PENULIS



Dr. Supratman Zakir, S. Kom., M. Pd., M. Kom, Lahir di sebuah desa kecil bernama Lolo Hilir Kecamatan Gunung Raya Kabupaten Kerinci Propinsi Jambi. Tahun 1990 melanjutkan pendidikan di Pondok Pesantren Modern Nurul Ikhlas Padang Panjang. Tahun 1995 memulai pendidikan Sarjana di Jurusan Teknik Komputer di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika & Komputer (STMIK) YPTK Padang dan selesai pada tahun 2000. Tahun 2005 menyelesaikan Pendidikan Magister Teknologi Pendidikan di Universitas Negeri Padang (UNP) sebagai mahasiswa tercepat (3 semester) dengan predikat cum laude. Pada tahun 2008 menyelesaikan pendidikan Magister Ilmu Komputer di Universitas Putra Indonesia (UPI) Padang dan Pendidikan Doktor diselesaikan pada tahun 2018 di Universitas Negeri Padang (UNP)

Tahun 2006 bergabung dengan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi sebagai Dosen Tetap PNS. Mantan Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Informatika & Komputer (2007-2010) saat ini menjabat sebagai Sekretaris Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LP2M) IAIN Bukittinggi.

Beberapa penelitian yang telah dilakukan di antaranya : Evaluasi SOP Program Studi Pendidikan Bimbingan Konseling IAIN Bukittinggi (2014), Desain Sistem Informasi Administrasi UKM Berbasis Web (2012), Desain dan Implementasi *Windows Configuration Wizard* dalam Membangun Keamanan Jaringan (2010). Desain Web Base Learning pada Matakuliah Pendidikan Agama Islam (2016), Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Web (Web Base Learning, 2018), Efektivitas Model Pembelajaran Berbasis Web (2018).

Doktor PTIK ini aktif menjadi narasumber baik di lingkungan perguruan tinggi maupun masyarakat umum, diantaranya:

Narasumber Guru Cerdas dengan ICT se-Kabupaten Padang Pariaman (2013); E-Government kabupaten/kota se-Propinsi Sumatera Barat (2013); Konsultan ICT-Pura Kabupaten Tanah Datar (2013); Media Pembelajaran Berbasis ICT untuk Guru Kab. Agam (2013), Konsultan ICT-Pura Kota Sawahlunto (2012), Peningkatan Kompetensi Guru PAI Kab. Agam (2012); Konsultan ICT-Pura Kota Bukittinggi (2013). Seminar Nasional Etika Menggunakan IT (2018), Seminar Nasional Progress of Website Security System in the Future (2018)

Beberapa buku yang telah diterbitkan diantaranya : Sistem Operasi; Mozaik Implementasi Teknologi Informasi; Local Website sebagai Media Pembelajaran Alternatif, Optimalisasi Windows Firewall dalam Membangun Keamanan Jaringan, Guidelines and Practice Microsoft Office + Internet.

Penulis dapat dihubungi di e-mail : sefzaku@gmail.com, me@e-manza.com, <http://e-manza.com>



Amrizal, S.Kom, M.Kom. Dosen Tetap Politeknik Pertanian Negeri Payakumbuh. Lahir Bingkudu 8 Agustus 1974. Pendidikan Terakhir S2 Ilmu Komputer Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang. Pernah mengajar di Universitas Andalas Padang, AMIK-STMIK Jayanusa Padang, Universitas Putra Indonesia (UPIU-UPT), IAIN Bukittinggi, AMIK Boekittinggi dan Sekolah

Tinggi Teknologi Payakumbuh. Bidang Ilmu Sistem Informasi



BUAT**BUKU**.COM

-----BUAT AJA DULU-----